E E

REPORTAJES

VIDEOJUEGOS, SEXO Y VIOLENCIA

DEL COMIC AL VIDEOJUEGO



POSSIER ASTERIX (MD)



PREVIEWS

DRAGON BALL Z
MARKO'S MAGIC FOOTBALL
BUBBA'N'SIX
HEART OF THE ALIEN
CASTLE GAMES
JOE MONTANA'S FOOTBALL



LA NUEVA REVOLUCION

BARKLEY

NBA JAM

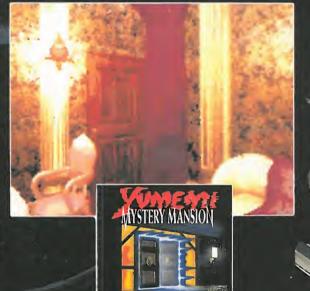
NEW CASTLEVANIA

ART OF FIGHTING





DRACULA UNLEASHED La Bestia está sedienta y no le importa que no seas donante. Descubre las pistas ocultas y... ¡Desenmascáralo!



YUMEMI MISTERY MANSION Alguien puede convertirse en un alma errante a menos que tú lo impidas. Una aventura gráfica interactiva que te atrapará desde la primera pantalla.



El boxeo en su más dura realidad. Tu rival, un boxeador de came y him o, pretende arregiarte la cara, a base de Grectos crochets y ganchos. Deficindete y saca los puños!





DRAGON'S LAIR ¿Recuerdas la recreativa que te dejó pasmado en su dia? ¡Liévate Desafía el miedo superando las pruebas más inverosimiles



EXCLUSIVO PARA USUARIOS DE:







Unos gráficos espectaculares y una música de lo más cañera, recrean un mundo prehistórico insólitamente atractivo.





DUNE

La estrategia es tu mejor arma para conseguir el



tu instinto deci-

control de la especia y dominar el planeta DUNE ¿Te perdiste la película?

Nunca un disco llegó tan lejos.

En potencia de juego.

(4672 Megas). En percepción sensorial (efectos especiales digitalizados; imágenes reales mediante sistema TRU- VIDEO). En aventuras gráficas (rotaciones de 360°; efecto ZOOM multidimensional). En calidad de sonido (banda sonora de lectura digital Q-SOUND).

Es la magia de la diversión digital: EL MEGA CD. Toda una experiencia reservada a los que se exigen lo máximo ante un videojuego. Una avalancha de sensaciones en un simple Compact Disc. ¿Estás listo para el gran salto?. Revisa estos títu-

los y deja que da por ti.



JURASSIC PARK

Una aventura completamente nueva en el Parque más inquietante jamás concebido. Deberás rescatar los huevos de 7 especies distintas y destruir a las bestias. ¡Van a por til

LA LEY DEL MAS FUERTE

ANOTHER WORLD • TOM CAT ALLEY • BATTLE CORPS • HARRIER ASSAULT



Director General de Publicaciones: Luis Martínez Ruiz

Director: Jesús Lázaro Redactores y colaboradores: Francisco Durán, Mary Connor, Albert Stone, J. Torroia Diseño: Mario Ruiz Autoedición: Gemma Diaz, Mario Ruiz

Redacción y Administración: C/Córcega 267, Principal 2º 08008 Barcelona Tel. (93) 2187831 Fax (93) 2187634

> Publicidad: ELEGEBE, S.L. Avda. Daroca 29, 2º 28017 Madrid (91) 3266230

Preimpresión digital: Novoset Suscripciones: G+J, S.A. Marqués de Villamagna 4, 28001 Madrid. Tel. (91) 5780375 Fax (91) 5752671 Distribución: G+J S.A. *Impresión:* Pantone

© Megapress/Avantgarde **Publicaciones**

Todos los derechos reservados. Prohibida la reproducción total o parcial sin autorización escrita del editor.

Depósito legal: B-17380-92



Avantgarde Publicaciones C/Córcega 267, pral.2º vantgarde 08008 Barcelona

MEGANOTICIAS

LIFEIC

Si guieres estar al día en este mundillo de la consolas, es obligado que leas esta sección...

REPORTAJE: COMICS

Sin duda habrán muchos forofos de los cómics... pues bien, aquí te presentamos en un interesante artículo todos los héroes que han pasado del papel a la consola.

PREVIEWS



14- Dragon Ball Z (MD)

16- Mac Donald

Treasure Land (MD)

18- Castle Games (MD)

20- Marko's Maaic Football (MD)

22- Bubba'n'Six (MD)

24- Heart of the Alien (CD) Joe Montana's NFL Football (CD)

REPORTAJE: SATURN



Llega que se las pela, y los juegos son una locura en gráficos, animación y sonido. Estamos ante una nueva era en la aue SEGA no quiere quedarse atrás y pone toda la carne en el asador... Todo lo que querías saber y más lo encontrarás en este estupendo artículo.

MEGAFORCE 4

MES...

32 DOSSIER: ASTERIX



48 REPORTAJE:



Sexo, violencia y vídeojuegos 68- Micromachines (MS)

70- Aladdin (GG)

72- NBA Jam (GG)



73 MAESTRO SEGA

Tan puntual como siempre, esta sección te presenta las últimas novedades en trucos para tus juegos favoritos.



8 TABLON DE SONIC

Las consolas también tienen su mercadillo de la compra, venta, intercambio y contacto, donde podrás conseguir lo que hace tanto tiempo estabas buscando...

ZAPPINGS 52

- 52- Barkley (MD)
- 54- The Lost Vikings (MD)
- 56- NBA Jam (MD)
- 58- Mutant League Hockey (MD)
- 60- NBA Showdow (MD) Castlevania (MD)
- 64- Art of fighting (MD)
- 66- Cliffhanger (MD)

CORREO DE SONIC

Y es que nuestro héroe no para quieto ni un segundo... y después de sudar la gota gorda con su última aventura, no se le ocurre otra cosa que seguir contestando vuestras cartas...

EDITORIAL

Sin duda lo más destacado de este mes es la futura bienvenida al mundo de las consolas de una nueva bestia en los videojuegos... la Saturn, en cuyo artículo encontraréis las características de este aparato. Siguiendo con las explosivas novedades, en la sección de Previews podréis contemplar las primeras fotos y las características de un cartucho que todos vosotros estabáis esperando ansiosamente: Dragon Ball. Hasta el próximo número.



MEGAFORCE 5

MEGA MEWS

LA NBA AL COMPLETO

os primeros frutos del reciente acuerdo de distribución entre DroSoft y Electronic Arts están llegando a nuestro país. Uno de los títulos que, procedentes de EA Sports, más ruido va a hacer esta temporada es NBA Showdown 94, una auténtica simulación de baloncesto del más alto nivel en la que participan los mejores equipos del mundo (con todas sus estrellas).

El cartucho cuenta con interesantes posibilidades, entre las que cabe destacar el número de jugadores (de uno a cuatro), los tres niveles de dificultad, los tres modos de juego (exhibición, play-offs y liga) o las innumerables estadísticas que acompañan a cada partido.

Hay que decir que este juego no es tan sencillo de manejar como otros de baloncesto que están en el mercado (desde su lanzamiento NBA Jam es el punto de referencia), porque sus numerosas opciones hacen que haya que dedicar un poco más de tiempo a analizar lo que se va a hacer y cómo se va a hacer.

Por otro lado, se trata de una auténtica simulación de basket, ya que las reglas del juego se observan estrictamente (hay faltas personales y tiros libres) y es posible desarrollar complicadas estrategias tanto defensivas como de ataque.

UN MANDO PARA NO PERDER TIEMPO

ogic 3 sigue produciendo sus sensacionales periféricos y, poco a poco, va elevando el listón de lo que podemos exigir a un buen joypad. Pues bien, Logic 3, cuyos productos se distribuyen en España por DroSoft acaba de volver un poco a

los origenes (no del todo, eso es cierto) y nos presenta un nuevo mando, el SpeedPad, cuyas principales virtudes



son su manejabilidad y el gran número de botones con que cuenta. Tiene los seis clásicos colocados a la derecha (por cierto, también se debería pensar en los zurdos y sacar más modelos para los que se salen de la norma) y dos más situados en la parte frontal del aparato.

Los botones de pausa y Start se han colocado en una posición más cómoda y cuenta con un interruptor de disparo automático.

Mas Alla de los Limites Humanos

ccolade está dando los últimos toques a un nuevo juego de lucha. El título del cartucho será Juggernauts: The New Breed y estará protagonizado por los cuatro componentes de un grupo llamado Matrix Alpha. Estos guerreros (y guerrera, una es una chica) no son personas normales y corrientes, sino que han sido entrenados, ¡cómo no!, en las artes marciales por los grandes maestros.

Hasta aquí todo normal, pero la primera diferencia con otros juegos de este estilo es que los protagonistas cuentan con una serie de superpoderes y una fuerza sobrehumana, gracias a la ingeniería genética que se les ha aplicado.

La segunda diferencia radica en que los oponentes no son mons-

truos deformes o seres salvajes o indefensos luchadores. Sus enemigos fueron en otro tiempo sus compañeros, ya que pertenecían al proyecto Matrix Alpha hasta que fueron expulsados por su maldad.

Y la diferencia más radical con el resto de los juegos de lucha es que sus gráficos han sido totalmente generados en estaciones de trabajo Silicon Graphics al modo de los que se realizan para programas de PC. Los movimientos de los personajes, por otra parte, han sido capturados de luchadores profesio-

nales por medio de una novedosa tecnología llamada Motion Capture Technology, que asegura unas evoluciones totalmente realistas.



Seagal en cartucho

o habíamos avisado: atentos que uno de los "cachas" más populares del cine de los noventa está a punto de tener su propio juego de Mega Drive.
Estamos hablando de Steven Seagal, protagonista de películas tan taquilleras como Señalado por la muerte o Alerta

máxima.

El juego, desarrollado por
Tecmagik, tiene la
característica especial de que
no se han licenciado los
derechos de una película en
concreto, sino que la empresa
productora ha comprado directamente
los derechos de la imagen y el nombre del

propio Seagal para crear un juego que se llama Steven Seagal: The Game

Como es lógico y natural, toda la aventura está repleta de puñetazos, tiros y acción a raudales, como corresponde a todo "mister músculos" que se precie. Malos malísimos, una conjura a escala mundial, grandes peligros y un sinfin de golpes son los argumentos principales del cartucho.

CASTLEVANIA: UNA PESAULLA INFERNAL

os personajes (John y Eric) y un montón de vampiros y seres de ultratumba son los protagonistas de Castlevania, The New Generation, un juego ya clásico que ahora se presenta para la Mega Drive.

El argumento del juego es muy sencillo y a la vez terrorífico. Ambos muchachos, John Morris y Eric Lecarde, son descendientes de una saga de afamados caza-vampiros y, por lo tanto, no tienen más remedio que intentar detener a la condesa Elizabeth Bartley cuando ésta decide que ha llegado el momento de sacar al mismísimo Drácula de su tumba y crear un nuevo imperio de los "no-muertos".

Este es el punto de partida de un juego que se engloba en el raro grupo de los cartuchos de juegos de lucha de plataformas. A través de sesenta escenarios diferentes agrupados en seis niveles tendrás que recorrer toda Europa en pos de la condesa, luchando con sus secuaces armado únicamente con tu látigo (o con tu lanza, dependiendo del personaje que escojas) y de una especie de hacha-boomerang.

Lo mejor de este juego es la variedad de los escenarios y la longitud del juego, pero no hay que olvidar aspectos como la música que da la nota macabra al espectáculo y los movimientos de muchos de los enemigos.



AVALANCHA DE TÍTULOS SEGA

I mes de marzo ha sido pródigo en novedades salidas de la factoría Sega. Más de una docena de títulos nuevos están ya en las calles, después de que Sega aprovechara los dos primeros meses del año para preparar sus lanzamientos anuales.

Todos los sistemas cuentan con novedades, pero como siempre la mejor parte se la ha llevado la Mega Drive. Respecto al tipo de juegos presentados, la mayoría son de la clase shoot-'em-up, aunque la representación de los clásicos juegos de plataformas no está nada mal.

Dos han sido los juegos presentados para Mega CD: Dragon's Lair y Mystery Mansion. Para Mega Drive, las novedades son Art Of Fighting, Body Count, McDonald's Treasure Land y Ren & Stimpy. En el caso de Game Gear, tres son los títulos que Sega ha puesto a la venta en marzo: Aladdin, Battletoads y Ren & Stimpy. Finalmente, para la Master System, los elegidos de este mes han sido Buggy Run, Ecco The Dolphin, Masters of Combat y Ultimate Soccer.



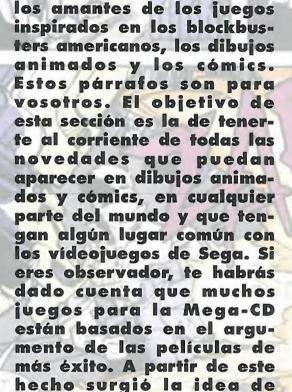
■ AKIRA ■ BARTMAN ■ ITCHY & SCRATCHY ■ SPIDERMAN ■ X-MEN ■ HU

BART'S NIGHTMARE

BARTMAN

Editor US: BONGO COMICS GROUP A partir de una idea de MATT GROENING Juegos que se parecen: BART'S NIGHTMARE (MD) - BART VS THE SPACE MUTANTS (MD, MS, GG) - VIRTUAL BART (MD)

Editor: ACCLAIM



esta sección.

Alerta general para todos

Acaba de salir al mercado americano el primer número de Bartman, en el que se retoman las aventuras tan esperadas por todos los amantes de tan divertido personaje.

Se trata de un cómic muy al estilo de unos dibujos animados, repleto de bromas y con continuas referencias culturales de la vida cotidiana del "American way of life".

Bart, atraído por las señales de una antorcha, acude al rescate de "Milhouse" disfrazado con una máscara de justiciero. Humor y rasaos divertidos a raudales...

> ¡Y con un póster de regalo para los aficionados a este personaje!



Todos los documentos e ilustra ciones que aparecen en esta sección han sido amablemente ofrecidos por:



LK M SLAINE M DRACULA M TERMINATOR M ROBOCO

AKIRA



Juego: AKIRA (MCD, GG)

Editor: TH-Q

Quién no ha oído hablar de la aparición en cine de "Akira" en 1992. la genial obra de Katsuhiro Otomo. Estos dibujos animados japoneses han sido traducidos a varios idio-

mas. ¡Incluso se ha llegado a realizar un largometraje! El argumento comienza cronológicamente tras la tercera guerra mundial, en el año 2030 en Neo-Tokyo. El gobierno no consigue mantener el orden público en medio de tan enorme ciudad. Los barrios son el escenario de continuos enfrentamientos entre bandas callejeras de todo tipo compuestas por duros supervivientes. "Kaneda" es uno de ellos, héroe en esta ciudad plagada de tragedias. Unicamente se podrá acabar con los desórdenes si se lleva a cabo la idea de la armada, conocida como "proyecto Akira". Se intentará desterrar la incontrolable anarquía. ¿Pero a qué precio? El juego intenta seguir con máxima fidelidad el hilo de la película.



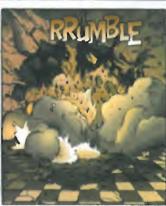




ITCHY









ITCHY & SCRATCHY

Editor US: BONGO COMICS GROUP A partir de una idea de MATT GROENING Juego al que se parece: ITCHY & SCRATCHY

Editor: ACCLAIM

Matt Groening está de nuevo en los dibujos animados con esta adaptación de Itchy & Scratchy, más conocidos como la familia Simpson. En cada

entrega se cuentan las aventuras del gato Scratchy martirizado por el ratón Itchy. Se trata ni más ni menos, de las aventuras de Tom & Jerry versión "Gore". Humor a toneladas que va de perlas con este dúo que es muy apreciado en Estados Unidos, dirigidos por Beavis & Butthead, conocidos por una serie de dibujos animados emitidos por la cadena MTV. Gráficamente, son más claros que Bartman, lo cual no es mucho decir. ¡Esperemos que el juego esté más conseguido!







X-MEN

Editor US: MARVEL COMICS A partir de una idea de STAN LEE Juegos a los que se parece: SPIDERMAN & THE X-MEN* (MD) -X-MEN** (MD, GG) Editor: *ACCLAIM - **SEGA

Cíclope, tornado, coloso, o diablo. Este super-héroe aparecido de la escuela del profesor Xavier, es el que más influenció en la historia de "Marvel Comics". Los vengadores de la costa oeste, los nuevos mutantes, y la multitud de pequeños arupos, son los que realmente han marcado la historia de "Marvel Comics". Los vengadores de la costa oeste, y los nuevos mutantes que habitan en las páginas de los cómics actuales son desde luego muy conocidos. ¿Las razones? Escenarios

muy elabora-

dos en el 90% de los casos y un diseño de caracteres siempre muy cuidado. En principio es de esperar que los juegos sean también de buena calidad siguiendo una fase de traducción visual animada e interactiva de las aventuras o desventuras de estos seres dotados de po-













MEN HU

SPIDERMAN VS VENOM

Editor US: MARVEL COMICS

A partir de una idea de STAN LEE

Juegos a los que se parecen: SPIDERMAN VS VENOM* (MCD) - SPIDERMAN* (MD, MS, GG) -SPIDERMAN - RETURN OF SINISTER SIX* (GG) -SPIDERMAN VS THE KINGPIN** (MCD)

Editor: *ACCLAIM - **SEGA



Y llegamos al super-héroe de toda la vida.

El hombre araña ha sido utilizado en gran número de ocasiones en el mundo de los vídeojuegos.

El editor Acclaim, habiendo adquirido todos los derechos de explotación del personaje ideado por Stan Lee, tiene previsto sacar al mercado un nuevo juego en el que aparecerá en escena Venon, el doble diabólico del marido de Mary Jane Watson llamado Peter Parker.

Se trata de un malvado que ha adquirido enorme fama desde su creación allá por los años 80.



TERMINATOR ROBOCOP BATMAN ALIEN AKIRA

BATM

TM CHY

THE INCREDIBLE HULK

Editor US: MARVEL COMICS
A partir de una idea de STAN LEE
Juego al que se parece: HULK (MD)

Editor: US GOLD

Bruce Banner, alias el increíble Hulk, aparecerá próximamente para la Megadrive. Como te puedes imaginar, este juego proviene originalmente de un cómic que ha sabido evolucionar con el tiempo, como no ha ocurrido con otros del estilo de Superman, estancados en los años 40. Nuestro amigo el mutante verde tiene un carácter mucho más evolucionado, e incluso está dotado de gran inteligencia.

Finalmente ha sido aceptado como superhéroe y actúa de acuerdo con su compañero: Silver Surfer (Estela Plateada para los más purietas). En al último número aparacido en Estados Unidos, aclada con investible en estados de acuerdos de la compañero.

más puristas). En el último número aparecido en Estados Unidos, golpea con increíble energía, rompiendo muros o todo lo que se le ponga por delante. En esta saga titulada "The Troyan War" (La guerra de Troya), que se desarrolla en el espacio, está más fuerte que nunca.





ROBOCOP VS TERMINATOR

Editor US: DARK HORSE COMICS
Escenarista: FRANK MILLER
Dibujante: WALTER SIMONSON

Juego al que se parece: ROBOCOP VS

TERMINATOR (MD)
Editor: VIRGIN

¿Sabías que Robocop fue el primer Terminator? Aunque esto pueda parecer bastante extra-

ño, esta nueva serie nos enseña todo la historia de estas dos híper máquinas cibernéticas. En este caso, no hay prácticamente ningún lugar común entre las dos películas y el cómic. Se trata de una historia paralela y totalmente desfasada, que nos cuenta las desventuras de Alex Murphy (alias Robocop), sin diferencias de épocas, antes y después de la guerra del juicio

final. Verás al metálico súper policía, movido por los remordimientos, partir a la guerra contra los robots de acero y de silicio. En cualquier caso, se trata de unos cómics que se dejan degustar con mucho placer...



HULK (ALD)









BARTMAN IIITCHY & SCRAT





Editor US: DC

A partir de una idea de: PAUL DINI y BRUCE

MMIT

Juegos a los que se parece: BATMAN y BATMAN

RETURNS (MD, GG, MS y M-CD)

Editor: SEGA

Esta nueva versión de las aventuras de Batman es un verdadero logro. Tomando la estética y la trama de los dibu-

jos animados de la tele, nuestro eterno personaje se enfrentará contra los típicos enemigos siempre en clave de humor y con más de un matiz bastante cínico.

Tiene bastantes rasgos novedosos frente a los ya clásicos cómics de Batman. Los dos creadores Paul Dini y Bruge Timm, han sabido adaptarse a los tiempos que corren y dar un nuevo aire a los chicos de esta serie.

> Se trata en definitiva, de una pequeña obra maestra que gustará a niños y a mayores...

BATMAN RETURNS















Editor US: DIAMOND COMICS

Escenarista: TOREN SMITH, ADAM WARREN y CHRIS

WARNER

Dibujante: BILL JAASKA

Juego al que se parece: THE TERMINATOR (M-CD)

Editor: VIRGIN

Tomemos lo mejor de las dos películas de Terminator: lo que seguramente más nos puede haber impresionado, son las escenas que despiertan nuestro pequeño Rambo que llevamos todos dentro. Esas famosas escenas de



combates futuristas... Estos cómics nos proyectan de lleno en esa época de terror en la que todo ser humano debe esconderse para evitar a los implacables "exterminadores". Hay varias novedades con las que te verás inmerso en el pellejo de un Spetsnaz (Grupo de élite) de la ex-armada roja), o en el de un súper agente armado hasta los dedos del pie, que defenderá el honor de un país infectado por las máquinas asesinas. En definitiva, un cómic, que aunque no tiene excesivo colorido, se deja leer sin dema² siadas dificultades.

PRAIN FALLS, DRAING THE HUMANS TO SHELTER

LK = SLAINE = DRACULA = TERMINATOR = ROBOCOP = BATMAN =



ALIENS VS PREDATOR

Editor US: DARK HORSE COMICS
Escenarista: RANDY STRADLEY
Dibujantes: PHILL NORWOOD y
CHRIS WARNER

Juego al que se parece: Por el momento, ninguno para Sega, pero no te preocupes... El cómic es tan bueno, que es posible que a alguien se le ocurra la feliz idea...

El mundo ha sido siempre controlado por los más fuertes, y en el espacio, no hay ninguna otra razón aparente para que esto sea distinto. Los Predadores, raza de guerreros tan potentes como crueles, han encontrado otro nuevo tipo de alimento de caza digno de ser abatido: ¡los Aliens! Podrás seguir de cerca las aventuras de estos intrépidos retoños espaciales, ver



cómo cuidan de su reina Alien y cosechan sus huevos que engendrarán innumerables bichitos en todos los planetas llenos de vida, especialmente vida humana. ¡Cuidado queridos lectores amantes de las aventuras de Mickey! Estas páginas están absolutamente plagadas de escenas violentas y crueles, aunque no gratuitamente agresivas, reflejando la más cruda realidad de tan abominables seres. ¡Totalmente impresionante!





Edito A po Jueç Edito

El cór gráfic Franc cuatr epop Harke Helsin

tinieblas simbolizadas por Drá novedades en este cómic relat colores se mueven en la gama

oscuro, con una clara falta de contraste y profundidad en los

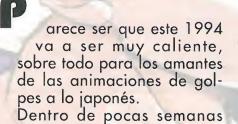
diseños de lugares. En EE.UU. también se ha editado "Drácula: Vlad the Impaler" del mismo autor, en el que se cuenta los logros sangrientos del siniestro Conde... Sin comentarios











de Dragon Ball Z para Mega Drive, título que ninguno podía imaginar que fuera a salir editado en consolas. ¡Aunque existe en versión de arcade en el Lejano Oriente!

SON GOKOU, PICCOLO, FREEZA Y LOS DEMAS

Originalmente, se trataba de una serie de dibujos animados japoneses, del célebre Akira Toriyama (Dr. Slump). Dragon Ball llegó a ser tan popular que aparecieron películas, CD's, muñecos, cuadernos, etc... y finalmente los juegos de vídeo. "Son Gokou", personaje principal de este juego de golpes editado por Bandai, es actualmente casi tan famoso como el mismísimo Mic-

key. Ahora tendrá que enfrentarse con una decena de enemigos.

El jugador elegirá entre el modo prácticas, el modo escenario, o un modo de dos jugadores.

Los combates se efectúan en el planeta Nameku, cuna de las artes marciales, o delante de la entrada del templo de "Kami Sama", que significa el "más fuerte".

nos espera el estreno de "Akira", adaptación hecha por el editor TH-O para Mega-CD de la fabulosa obra de Otomo.

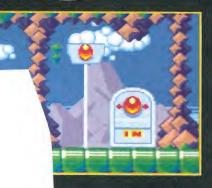
De la misma manera, también va a hacer mucho ruido la salida al mercado







■ MEGA



día cualquiera, el joven Ronald estaba paseando por el bosque mágico en el que habita, cuando se encontró un pedazo de papel a los pies de un gigantesco árbol. Al mirarlo con detenimiento, descubrió que se trataba de un viejo mapa de un tesoro. ¿Pero dónde estaría el resto del plano?

Esa misma pregunta se la esta-











LA MAGIA DE UN PAYASO

Ronald es un joven payaso con más de un truco en su bolsillo. Es mago, acróbata, prestidigitador y va siempre con una cuerda en su bolsa, aunque la mayoría de las veces se contenta con sacar una serie

de pañuelos multicolores atados los unos a los otros, que le per-

> miten engancharse a casi cualquier parte. También es capaz de trepar por cualquier parte, o hacer desaparecer a

quienes le molesta, echándoles simplemente unos pocos polvos mágicos cuya fórmula él solo conoce.

> MENUDOS PAISAJES

Tras el bosque mágico lleno de ranas, peces y tortugas, el camino transcurre por una ciudad tan mágica como el bosque. Viajando en tren, subido sobre unos vagones de transporte de carbón, Ronald llega

rápidamente a la ciudad en la que escalará un r a s c a c i e l o s



ban haciendo, hacía ya tiempo, otras tres personas que tenían los otros fragmentos. Ronald esperaba que la búsqueda no le alejase demasiado de su casa, pero antes necesitaba encontrar los otros tres fragmentos... Y así es como comenzó una aventura que le llevaría a sitios

ue le llevaría a sitios muy lejanos... Mucho más de lo que él pudo imaginar.





MMMM

GADRIVE - MEGADRIVE - MEGADRIVE

ADRIVE M MEGADRIVE M M











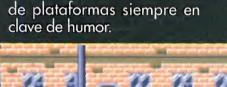


® №

gigantesco. Continuará su periplo surcando mares y sobrevolando océanos, sal-tando de nube en nube. Finalmente llegará a un barco pirata en el que es fácil perderse, dado lo gran-de que es. Ya sólo falta encontrar el lugar referen-

ciado en el mapa reconstruido. ¡Pero la aventura continúa y todavía faltan unas cuantas buenas sorpresas...! Se trata de un verdadero juego

NEXT











mmmm

TM

MEGAFORCE 17















Mega Drive en este apartado.

UN CONEJO PLAYBOY

En este múndo de plataformas 3-D suspendidas en el aire nuestro pequeño héroe debe darse prisa. ¡No tiene demasiado tiempo! Podrá aumentar sus esperanzas de vida recogiendo determinados objetos por el camino, así como encontrar llaves desparramadas en todos los niveles, que



le permitan abrir cajas y jaulas en las que se esconden objetos que le permitirán proseguir su periplo. También existen partidas de dados, máquinas tragaperras en las que tendrás que introducir monedas y códigos de cajas fuertes que debes encontrar

on Castle Games disfrutare mos de las aventuras de un gracioso conejo sacado directamente del cuento de "Alicia en el país de las maravillas". Nos veremos inmersos en un mundo repleto de barajas, cartas de juego, dados, jackpots o tableros de damas, sin olvidarnos de los pequeños caballitos listos para entablar una memorable carrera de obstáculos. El juego tiene aspecto 3-D en perspectiva iso-métrica, con gráficos coloreados y muy detallados. Gracias a esta perspectiva y al detallismo que se aplica a todos los objetos, se consigue un efecto general claramente surrealista. No hemos visto más que el primer nivel de este vídeojuego de Psygnosis, pero nos ha bastado para comprobar la alta calidad del resultado. De hecho, estamos todos de acuerdo en que el juego es francamente bueno y, por qué no decirlo, también estamos impacientes por ver los siguientes niveles. Si los programadores se han guardado parte de lo bueno para los nive-

les superiores, Castle Games será sin lugar a dudas uno de los mejores juegos del año. Todavía nos falta por conocer la banda sonora, otro de los aspectos más prometedores del cartucho, pero confiamos en que el ritmo musical que acompañará a los graciosos movimientos del conejito saltarín sea de lo mejor. El resultado va a ser de primera, a pesar de las "limitaciones" de la



MEGAFORCE 18

RIVE : MEGADRIVE : MEGAD







(dando acceso a etapas bonus). Toda esta variedad de acciones aporta una enorme originalidad al juego. A pesar del efecto 3-D - que generalmente es sinónimo de descontrol en la manejabilidad-, el juego desplaza al conejito sin ninguna dificultad. De forma contraria a como ocurría en Landstalker, en el que es necesario saber manejar correctamente los movimientos diagonales del mando, el personaje se mueve según los cuatro movimientos típicos (arriba, abajo, izquierda y derecha). El programa es asombroso y francamente prometedor.





MEGAEODCE 10



migos míos... ¡No podréis creer lo que voy a contar, y sin embargo prometo que ocurrió! Estaba jugando al fútbol como todas las tardes. Seguía a mi balón por un oscuro callejón con hedor a



cubo de basura, cuando me encontré a un hombre completamente verde que goteaba un viscoso líquido sobre el suelo. ¡No tenía un aspecto demasiado tranquilizador! Volví a coger mi balón, pero ya no era de plástico; seguía siendo redondo, pero ahora era mágico... Este líquido es peli-



groso, y la situación puede empeorar. ¡Hace falta alguna persona valiente capaz de detener todo esto! Espero que con mi balón no me resulte tan complicado. Lucharé contra los malvados sin perder un solo instante...

LA CIUDAD ESTA EN PELIGRO

El coronel Brown y su cruel científico han creado una substancia verdaderamente diabólica. ¡Todo ser viviente que





















GAD



tomar el control de la ciudad...

FUTBOL EN LA CALLE

Marko está hecho para todo, es un valiente de los pies a la cabeza.

Un tiro raso, otro en bolea, también hace chilenas. ¡Con tanta agilidad no tendrá demasiados problemas! Marko debe permanecer de pie para

poder disparar el balón contra el primer enemigo que se cruce en el camino. Visitará cuevas, alcantarillas, fábricas, un circo o un bosque. ¡Un buen balonazo en la cara es capaz de calmar a cualquiera!



MARKO DE DOMARK

Si te gustan los juegos de plataformas y además te apasiona el fútbol, comienza a ponerte en forma para jugar a Marko's Magic Football.

¡En el próximo Zapping descubrirás un montón de sorpresas que te dejarán con la boca abierta! Ojo al dato...









toque este líquido se convertirá en un monstruo viscoso! Es terrible... Fíjate en este indefenso perrito con mirada triste y tímida. ¡Se ha convertido en un ser pegajoso y pestilente! Con toda esta cantidad de ratas y de murciélagos no les resultará muy complicado















oleccionar latas de cerveza vacías, o "pins" de cualquier tipo es una costumbre como otra cualquiera... ¡Pero pretender coleccionar seres vivos es demasiado fuerte! Bubba no es ningún coleccionista, sino un honrado camionero.

Al volante de su trailer de 15 toneladas viaja de ciudad en ciudad transportando mercancías.

Un buen día, mientras condu-

cía silbando tranquilamente, sintió como una fuerza extraña le arrancaba bruscamente del camino. Tras unos segundos de intensas sacudidas todo volvió a estar en calma....

Demasiado en calma. Bubba salió de la cabina de su camión con bastante precaución.

¡Dios santo, pero si estoy rodeado de extrañas criaturas! Eran todas distintas y francamente inquietantes.

BUBBA, EN UN ZOO...

Bubba ha sido capturado por el malvado Waldos que busca por todo el universo distintos especímenes de animales para completar su zoo personal. Asustado, Bubba se pone a gritar, contagiando su pánico a







EGADRILL . MELL DRIVE ... EGADILL E MEGADRIVE . MEGADRIVE . MEGADRIVE . MEGADRIVE . MEGADRIVE









las demás criaturas. La nave espacial en la que están todos prisioneros se estrella en un desconocido planeta. Las puertas se abren por el impacto y así pueden huir todas las criaturas, con Bubba a la cabeza.

REGRESAR A LA TIERRA

Bubba sólo desea una cosa: ¡regresar a la tierra! Pero el único objetivo de Waldos consiste en volverlos a capturar nuevamente.

Comenzará una nueva y tumultuosa aventura... Afortunadamente, una pequeña y divertida criatura con forma de bastón acompaña continuamente a Bubba y desea, como éste, evitar todos los peligros y encontrar la libertad! Es tan agradable poder confiar en un amigo...

BUBBA Y STIX

Sin Stix, Bubba no tendrá ninguna oportunidad... Le será imposible trepar, eliminar a los enemigos o desplazar grandes bloques de roca. ¡Pero juntos podrán conseguirlo! Se trata de un juego de plataformas del estilo "Rompe-cabezas". Por todas partes tendrás que resolver enigmas accionando palancas y utilizando a Stix de muchísimas maneras distintas.





HEART

sperada continuación del célebre Another World para MegaDrive que ahora acaba de aparecer en Mega-CD. El título de esta nueva aventura es Heart of

encuentro con el profesor. La expresión podría ser traducida como "Sígueme". En Heart of the Alien, este extraño personaje pasa a ser uno de los protagonistas. La historia continúa allí donde acabó la primera parte. Nuestro amigo el dragón volador describe una amplia trayectoria en el cielo de un paisaje montañoso, posándose directamente en el centro de la pantalla, cerca de las ruinas de una pequeña ciudad. "Budy" avanza y recuerda los tiempos en los que la paz rei-





the Alien o lo que es lo mismo, el corazón del Alien.

Este CD agrupa el primer volumen de aventuras del profesor Chahi que acaba, como seguramente recordarás, con una enorme interrogante. ¿Conseguirá escapar herido de la fortaleza, a lomos de "budy", su dragón extraterrestre? ¿Podrá regresar a nuestra dimensión...?



Los que ya conozcan este fabuloso juego de aventuras sabrán que "Macdirouba" son las palabras que pronunció "budy" durante el primer naba en el pueblo. Su pueblo. Durante un "Flashback", la imagen aparece en blanco y negro descubriendo al espectador las escenas cotidianas. De nuevo se regresa a la cruda realidad en la que "budy" con los ojos llorosos decide vengar a los su-







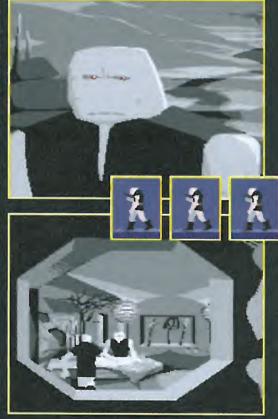
yos, y salvar también al ser humano al que debe la vida...



Se ha respetado completamente el ambiente creado durante el primer episodio. Los gráficos son sin embargo algo más completos con perspectivas en 3-D que con-

tribuyen a aumentar el interés general del juego (mirar la foto en la que el "budy" corre para evitar los mortales haces del láser situados sobre un plano posterior). El ambiente mantiene la tensión obtenida ya en la primera parte: Out of this World. Buena puntuación nuevamente para la animación. Más rápida v más fluida, sobre todo cuando el "budy" utiliza su látigo v se pone a correr. ¡Hasta el













MEGA-CD



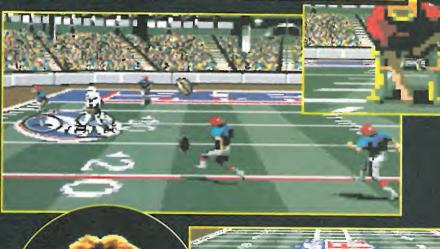
JOE MONTANAS NEL FOOTBALL

s la opinión de todos los amantes del balón de rugby, de todos aquellos que prefieren controlar el balón con la mano, o de los que no tienen miedo a morder el terreno arrancando el césped con sus dientes... Una nueva simulación verdaderamente realista. Atrapa el balón y corre lo más rápido que puedas entre la defensa, porque los contrincantes sólo tienen una clara obsesión: jquitártelo!



Ex-jugador del equipo de San Francisco, Joe Montana será tu consejero siempre a tu disposición. Elige tu táctica de ataque o de defensa y lánzate al campo de batalla. Frente a los 28 equipos, deberás efectuar pases precisos y carreras muy rápidas. Esquivarás y placarás al adversario más bruto. ¡Vamos, algo de lo más corriente!





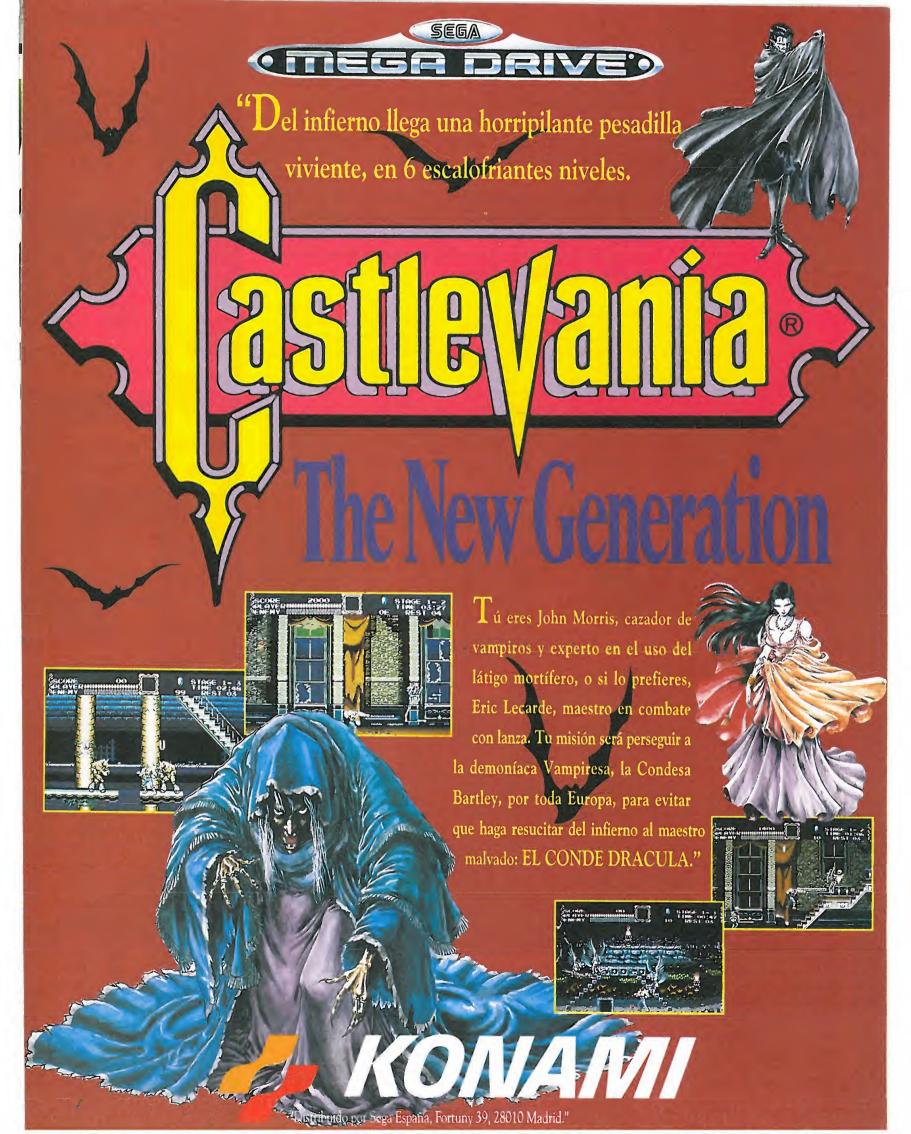




JOE MONTANA, UN PEQUEÑO BALON DE OXIGENO

Creemos que podrán jugar hasta dos personas, pero debemos esperar a que aparezca la versión definitiva para poderlo afirmar. Disfrutarás con las acciones pasadas a cámara lenta, y con los scrollings "made in Mega-CD". Queridos amantes de este fabuloso deporte... ¡Permaneced alerta, que ya llega...!







El multimillonario negocio de los videojuegos se está haciendo incluso mayor y no es una sorpresa que la Saturn de Sega se enfrente a una dura competencia. Philips, Sony e incluso Matsushita (el mayor fabricante de electrónica del mundo) tienen sus propias consolas. Pero, ¿qué pasa con la Saturn? ¿Tendrá la potencia suficiente como para aniquilar a sus rivales? ¿Ha llegado el anuncio de Sega demasiado tarde? Para responder a estas preguntas te ofrecemos un interesante artículo en el que se desvelan todas las características de la nueva máquina de Sega.

multimillonario negocio de los ■videojuegos se está haciendo incluso mayor y no es una sorpresa que la Saturn de Sega se enfrente a una dura competencia. Philips, Sony e incluso Matsushita (el mayor fabricante de electrónica del mundo) tienen sus propias consolas. Pero, ¿qué pasa con la Saturn? ¿Tendrá la potencia suficiente como para aniquilar a sus rivales? ¿Ha llegado el anuncio de Sega demasiado tarde? Para responder a estas preauntas te ofrecemos un interesante artículo en el que se desvelan todas las características de la nueva máquina de Sega.

Cuando Sega anunció su máquina maravillosa, la Saturn, se extendió un gran escepticismo entre los periodistas de este sector. La 3DO v la Jaquar llevaban mucho tiempo en desarrollo y el CD-I de Philips empezaba a parecer una máquina con futuro y era obvio que Nintendo iba a tener mucho que decir sobre el tema con su máquina de 64 bits. ¿Podría Sega competir con los demás cuando éstos parecían haber tomado una buena delantera en esta carrera?

Bien, por fin hemos visto fotos de la futura consola y sabemos lo que va a ser. La Saturn no sólo va a ser una consola de CDs como en un principio se pensaba; también utilizará cartuchos ROM como los de Mega Drive. Sin embargo, Sega está decidida a no cometer los mismos errores que con la Mega CD y está considerando la inclu-

sión de un lector de cuádruple velocidad, aunque lo más seguro es que, por costes de fabricación, se decida por uno de doble velocidad.

Un CD-ROM de doble velocidad gira a dos veces la velocidad de uno normal, lo que significa tiempos de acceso menores (el tiempo que se tarda en encontrar un cierto dato

dentro del disco) y mayores velocidades de transferencia (lo que significa que la información se puede leer del disco más rápidamente). Para mejorar aún más las cosas, está previsto que se incluya un procesador RISC Hitachi SH1 de 32 bits para aumentar la velocidad de descompresión de las imágenes y un buffer de 4 MB para poder tener las imágenes disponibles, mientras la máquina busca la siguiente en el CD, eliminando los cortes y los períodos de espera que afectan a algunas unidades CD-ROM. El efecto combinado de todo esto es que se podrán visualizar sin problemas secuencias de video en

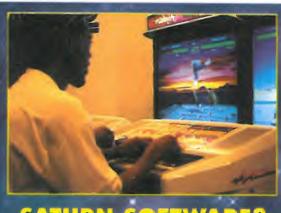
Los cartuchos tienen un tiempo de acceso prácticamente nulo (¿os acordáis de cuando había que cargar los juegos de cintas en los viejos tiempos?) y un CD casi nunca puede hacer lo mismo a menos que los datos estén cargados en la memoria previamente.

Además, hay rumores de que el conector para los cartuchos podría servir como slot de expansión. De esa forma sería muy sencillo ampliar la RAM de la máquina e incluso utilizar tarjetas que añadan nuevas prestaciones al equipo (por ejemplo tecnología MPEG).

Todo esto no significa nada si el

"motor" de la máquina es inútil, así que Sega ha dispuesto siete procesadores trabajando juntos para conseguir la potencia necesaria para generar los efectos gráficos. El corazón de esta bestia consiste en dos procesadores RISC Hitachi SH2 de 32 bits capaces de realizar 50 millones de operaciones por segundo (algo así como el doble de la velocidad de un ordenador de sobremesa medio). Sin embargo, el SH2 es poco utilizado en Occidente, donde la gente está más acostumbrada a los chips ARM (utilizados en el Acorn Archimedes y el 3DO) y a la serie 68000 de Motorola (utilizados en la Mega Drive). El proceso del sonido se llevará a cabo por un 68000 modificado, el 68EC000 que incluye la especificación de sonido PCM (lo que ofrece 32 canales de música o efectos vocales,

por ejemplo). Además, para incrementar la velocidad del proceso de polígonos, la Saturn también incluirá un chip DSP de 24 bits, similar al desarrollado para la serie de los juegos Virtua. Una memoria de video de 12Mb permitirá generar 16,7 millones de colores, más que suficiente para obtener calidad fotográfica.

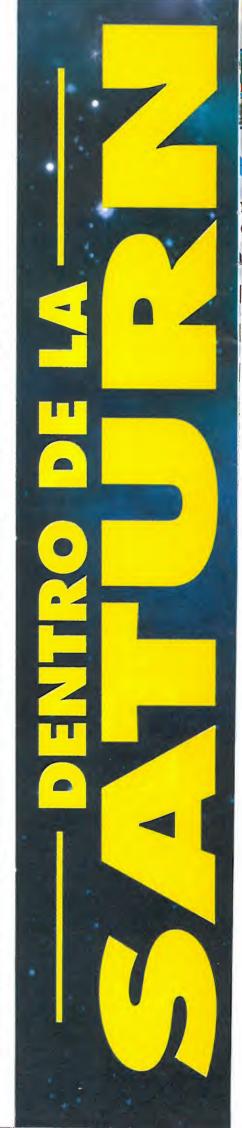


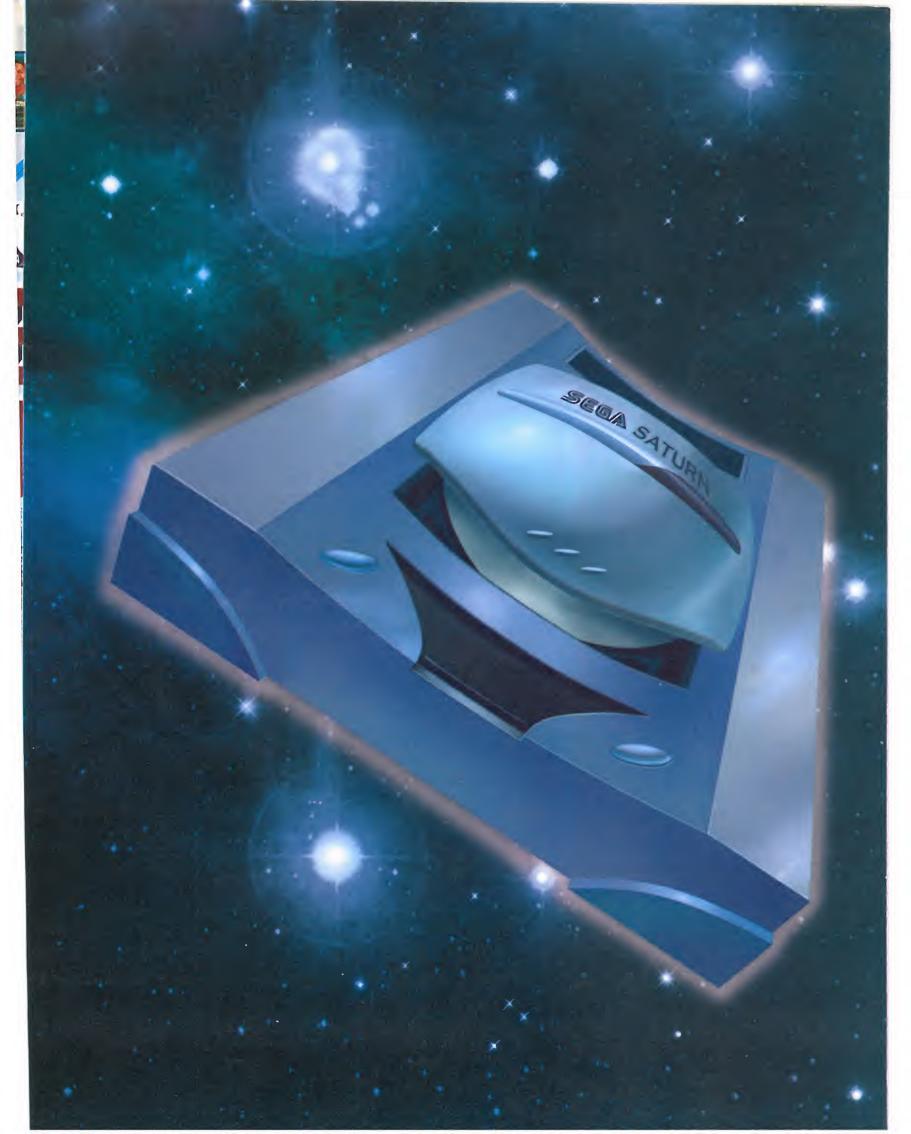
SATURN SOFTWARE?

La situación de los desarrolladores de juegos para las nuevas máquinas es un poco comprometida. El factor más importante que hay que resolver en el puzzle de las nuevas tecnologias es ¿cómo hacer que nuestra máquina sea la mejor? Muy poca gente se preocupa de la apariencia de la máquina, de cuántos poligonos puede manejar simultáneamente o si el procesador es de 32 ó 64 bits. Lo que quieren saber es que juegos estarán disponibles antes de desembolsar grandes sumas de dinero. En este reportaje te ofrecemos las últimas noticias sobre la consola Saturn y todo lo que la rod.

movimiento (FMV), solucionando los problemas de la Mega CD. Y si el CD va a ser tan bueno, ¿por

Y si el CD va a ser tan bueno, ¿por qué incluir una ranura para cartuchos? La razón es permitir trabajar a los juegos que no necesiten enormes cantidades de espacio, pero que requieren altas velocidades de proceso, como Virtua Racing, por ejemplo.







Sin embargo, no parece que esta inmensa paleta se vaya a emplear en todos los movimientos de las imágenes porque seguramente sobrepasaría incluso la capacidad de la Saturn. En lugar de ello, parece que se utilizará una paleta de

DENTRO DE LA SATURE NO

2.048 colores. Se ha hablado de que en el software de gráficos se incluirán algunas capacidades de "morphing" y de que habrá funciones para generar semitransparencias, como reflejos en los cascos y cosas similares.

El DSP de 24 bits será capaz de tra-

bajar con 900.000 polígonos a la vez. Este nivel de velocidad permite que los efectos de superficie se generen en tiempo real.

Las especificaciones de la Saturn parecen muy impresionantes, pero algunas personas nos han llamado preguntando sobre si el hecho de que no se trate de una máquina de 64 bits no significa un retraso frente a la competencia de máquinas como la Jaguar o el Proyecto Realidad. Esto no es así, ya que los chips de 64 bits que se utilizan no han sido



DAYTONA RACING

Los adictos a las máquinas de arcade habrán jugado con el Daytona Racing y si estuvieron en el pasado ATEI también pudieron ver Daytona Racing 2, pero ¿qué os parecería disfrutar del juego en vuestro confortable sillón? Daytona Racing está siendo desarrollado para la Saturn y para aquellos que echen de menos a Virtua Racing de la lista de software para la nueva supermáquina, este ultrarrápido simulador hará que os olvidéis de la ausencia y que os introduzcáis plenamente en el mundo de acción de la nueva consola.

VIRTUA SOCCER

Dada la gran popularidad de los juegos de fútbol, hubiera sido una sorpresa que no se estuviese desarrollando uno para la Saturn. Y, efectivamente, lo hay. Todavía no hemos tenido la suerte de poder verlo y probarlo, pero seguro que es un juego de fútbol tan impresionante como Virtua Fighter lo es de lucha. Al incorporar el estilo Virtua (gráficos poligonales, capacidades de aumento y todo lo demás) seguramente éste se convertirá en el mejor juego de fútbol de todos los tiempos.

UN POCO DE TODO

Otros títulos que aparecen en la lista de los futuros juegos para la Saturn son Outlanders y Record of Lodoss War, un juego de rol que incluye toda la acción de un arcade. Añadir también a Sonic The

Hedgehog (esta versión de Sonic podría ser totalmente revolucionaria, véase la pantalla adjunta) y os encontraréis preguntando para qué sirven la 3DO, la Jaguar y la Playstation de Sony.





LA COMPETICION

Ya disponible

La increiblemente fea nueva consola de Commodore fue presentada como un duro golpe para Sega: "Conseguir algo tan bueno



como esto le llevará eras a Sega*, decian. Sin duda, las especificaciones técnicas de la CD32 le pudieron hacer mucho daño a la Mega CD. Es un sistema de 32 bits con una CPU 68EC020 y con algunos chips específicos (por ejemplo, un procesador de 32 bits para los sprites y un coprocesador gráfico de 16/32 bits). También incluye un lector de CD-ROM de doble velocidad, 2 MB de memoria interna y un cartucho opcional que permite usar los Video CDs. Además es compatible con todos los juegos de Amiga A500 y A1200, la mayoría de los cuales se están pasando a CD a precios reducidos. Todo esto suena demasiado bonito para ser real... y así es. Commodore está en una











VIRTUA FIGHTER

Atención a Virtua Fighter, un juego de máquinas recreativas que deja en mantillas a la magnética atracción de Streetfighter II. Esta afirmación puede parecer exagerada, pero el juego no sólo cuenta con unos impresionantes gráficos en 3-D (con 180.000 polígonos por segundo), sino que también se maneja tan suavemente que te sumerge en un estado total de adicción. Esperamos ver este juego de lucha uno contra uno en lo alto de la lista de software para la Saturn lo antes posible. Hasta ese momento habrá que conformarse con disfrutar de él en las arcades.



optimizados para trabajar con gráficos, y hay mucho más en lo referente a las prestaciones que la posibilidad de manejar 64 bits de datos de una sola vez. Por ejemplo, puedes aumentar la velocidad del reloj (de modo que tengas más "veces" para manejar datos) o puedes tener más

DENTRO DE LA ----*
SATTUJ REN

de un chip dedicado a la misma

La solución de la Saturn es utilizar dos chips de 32 bits al mismo tiempo. Esto significa que mientras que un chip está ocupado haciendo algo, el otro puede hacerse cargo del trabajo que falta. Pero, lo más impor-

tante de todo es el precio y el nivel de disponibilidad de software. El Proyecto Realidad ni siquiera ha despegado y ya hemos oído algunos comentarios nada halagüeños.

Por su parte, Sega está manteniendo contactos con los editores de juegos y entre los títulos planificados se incluyen Virtua Soccer y Virtua Fighting. Además, la próxima generación de máquinas arcade de Sega llevará seguramente el chip Hitachi SH2, no sería ninguna sorpresa que alguna conversión de títulos para este formato estuviese lista el próximo año.

situación financiera tan mala que su futuro es muy poco seguro. Lo que quiere decir que hay poco dinero que invertir en esta máquina y, en cualquier caso el Amiga sólo ha sido un éxito de ventas en Europa. No es apuesten por las máquinas Amiga. Igualmente importante es el tipo de procesador que utiliza la CD32. Se trata de una CPU un poco lenta y que emplea la arquitectura CISC (Complex Instruction Set Construction) en lugar de la más rápida. potente y flexible RISC (Reduced Instruction Set Construction). En resumen, hacer algo tan bueno como esto le puede llevar a Sega una semana. La realidad es que Sega se está tomando su tiempo para hacer algo que supere con creces esta máquina.

Ya disponible

Como los lectores de CDs normales, el CD-I de Philips intenta ser un estándar abierto a todos los fabricantes. Sony ha fabricado un CD-I portátil, Goldstar está haciendo máquinas para Estados Unidos y Amstrad va a lanzar sus CD-I en Gran Bretaña.

Actualmente, el CD-l es un formato en alza, ya que con el lanzamiento de un cartucho adicional permite ver películas VideoCD en la máquina. Las películas no son demasiado caras y se presentan en dos CDs; su calidad de imagen, sin ser perfecta, es superior a la de los videos VHS v el sonido es excelente. Estas son buenas noticias porque, hasta ahora Philips se había obsesionado en perseguir una imagen "multimedia" en la que los videojuegos eran casi completamente ignorados. Una buena prueba de ello es que el sistema de desarrollo de Philips no soporta los sprites. Esto está cambiando, pero el CD-l todavía no está al máximo de sus posibilidades. Su CPU es un chip de 16 bits trabajando a 15 MHz (un 68070), equivalente a el 68000 de la Mega Drive, su lector de CDs es de velocidad normal y sólo cuenta con 1MB de memoria interna. Se supone que se está trabajando en un CD-I2, pero hasta que no aparezca esta opción tiene un futuro muy limitado en el terreno de los juegos.

JAGUAR Ya disponible

Mientras que Nintendo habla de dar el salto a los 64 bits por 250 dólares en 1995, Atari ya ha vendido (en



consola de 64 bits desde las pasadas Navidades por el equivalente aproximado de unas 40.000 ptas. La Jag tiene un procesador gráfico de 64 bits, un procesador de objetos de 64 bits, un blitter de 64 bits, un chip DSP para el proceso de sonido de 32 bits y un procesador 68000 de 16 bits para tareas de tipo general. Hay 2 MB de memoria interna y todo el sistema está optimizado por la compresión JPEG, capaz de comprimir 50 MB de datos en un cartucho de 6 MB. Es una máquina impresionante y si Sega o Nintendo la hubiesen producido nadie les habría parado. Desgraciadamente, con el paso de los años, Atari ha adquirido una lamentable reputación entre los desarrolladores de software y su estado financiero tampoco es bueno. Cuando se lanzó ninguna compañía puntera tenía juegos disponibles para ella y ni siquiera se esperaban en muchos meses. Casi todo el acompañamiento de software venía de pequeños fabricantes y mucho de él era terrible. Se ha prometido que este verano se lanzará un CD que podría trabajar con los CD-ROM de juegos para PCs, pero Atari todavía no ha dicho nada sobre ello. Según las compañías rivales, la Jaguar tiene algunos failos técnicos. pero existen una creencia general de que Atari está preparando la Jaquar II. De todas formas el punto crítico es la falta de software. Un par de títulos importantes y la Jaguar se

convertiría en un peligroso oponente.

Disponible en primavera

Como el CD-I, la 3DO es un estándar en dware que pueden adoptar numerosos fabricantes. Hasta ahora, Sanyo, Panasonic, Toshiba y AT&T han anunciado su apoyo. Técnicamente, no aporta nada nuevo, pero este no es su objetivo. El procesador central en un chip RISC de 32 bits (el ARM60 utilizado por los ordenadores Archimedes). que se apoya en dos procesadores gemelos para los gráficos y un DSP para el sonido. Tiene 3 MB de memoria interna, un lector de CD-ROM interno de doble velocidad v hay planes para incluir un periférico que permita ver películas VideoCD. Son unas grandes especificaciones, pero, en América (y en el resto del mundo) se puso a la venta con un precio exorbitante, unos 70 dólares, por lo que las ventas han sido bastante malas. Y lo que es peor, el apoyo de los desarrolladores no ha sido demasiado alto, por lo que hav poco software disponible. Este año puede que se bajen los precios y Electronic Arts (uno de los fabricantes que más fuerte ha apostado por la 3DO) tiene previsto lanzar varios títulos nuevos. Las previsiones son que los nuevos modelos de Sega y Nintendo podrían acabar con esta máquina si no se bajan los precios. se consiguen más licencias de software y, sobre todo, se le da un fuerte impulso promocional. Pero con Matsushita detrás, esto es precisamente lo que podría suceder.

PLAY-STATION Disponible a principios del 95

En un principio, la Playstation iba a ser una mezcia de SNES con un lector CD-ROM, pero Nintendo decidió acabar con la idea, sin considerar muy seriamente la propuesta. El nuevo sistema no tiene ningún punto en común con la idea SNES/CD-ROM y es una máquina propulsada

por un procesador RISC de 32 bits que incluye un lector CD-ROM. Sus especificaciones son similares a las de la Saturn, con montones de chips específicos. Se supone que una perfecta conversión del éxito de los arcades Ridge Racer de Namco está en camino, con el apoyo tanto de Namco como de Konami para el sistema. De hecho, incluso se supone que estas compañías van a fabricar arcades tomando la Playstation como base. De momento, la máquina de Sony está más o menos al mismo nivel que la de Sega, pero esto habrá que verlo cuando ambas estén disponibles.

Disponible en 1995-1996

La faita de recursos técnicos en Nintendo que se puedan comparar a los de Sega es un serio handicap para la compañía. La SNES llegó demasiado tarde y era poco potente, su CPU es más un chip de 8 bits que de 16. Después de retrasar el lanzamiento de la unidad CD-ROM para la SNES, la empresa ha cedido finalmente y se ha decidido a buscar ayuda en el exterior, contratando a Silicon Graphics para diseñar su futura consola. El Proyecto Realidad se basa en el chip RISC de 64 bits de MIPS, compañía propiedad de Silicon Graphics, que está en el corazón de sus exitosas estaciones de trabajo. Estas máquinas se han hecho famosas por ser las que se utilizaron para los efectos especiales de películas como Parque Jurásico y Terminator 2, pero no hay duda de que la capacidad para desarrollar videojuegos es una cosa muy diferente.

En este momento, el Proyecto Realidad es como un concepto nebuloso, lleno de rumores sobre su posible cancelación o sobre la inclusión de nuevos miembros como Sony o Philips. En cualquier caso, no se espera que la consola esté disponible hasta finales de 1995, aunque una versión arcade podría aparecer en algún momento de este mismo año.





La Aldea Gala

Para empezar, elige uno de los dos personajes que te permite el juego. Nosotros preferimos a Asterix porque es muy ágil. De todas formas, esta primera parte es tan sólo para que te familiarices con el juego. Simplemente ve hacia la derecha y llegarás al siguiente nivel.

Podrás practicar el salto desde este balcón. Una buena práctica de este deporte es lo mejor para avanzar en el juego sin grandes dificultades.

> Para acabar con este nivel, deberás beberte la botella de poción mágica, que indica el final del escenario. Para Obelix será una... ja cada uno lo que más le gusta!

Utiliza la poción de las nubes (que está en medio de la pantalla) para pasar el muro de la derecha, de otra manera sería infranqueable.

Aquí empiezas un nivel acuático (aunque te parecerá algo reseco si lo comparas con los que vienen después). Salta a la plataforma, utiliza la poción explosiva para matar a los cangrejos y luego la poción de las nubes para poder acceder a un lugar infranqueable.

Sobre la plataforma que está a tu derecha, podrás obtener una poción mágica, así podrás lanzar bombas a tus enemigos y fulminarlos al instante.

Si saltas a esta plataforma conseguirás un montón de pie-

Salta sobre esta medusa para llegar a la plataforma de la derecha.

Salta la roca porque si la llegas a tocar te quitará un montónde puntos de vida. Empuja el botón-palanca para que aparezca una plataforma un poco más arriba y llegarás a una zona algo delicada.

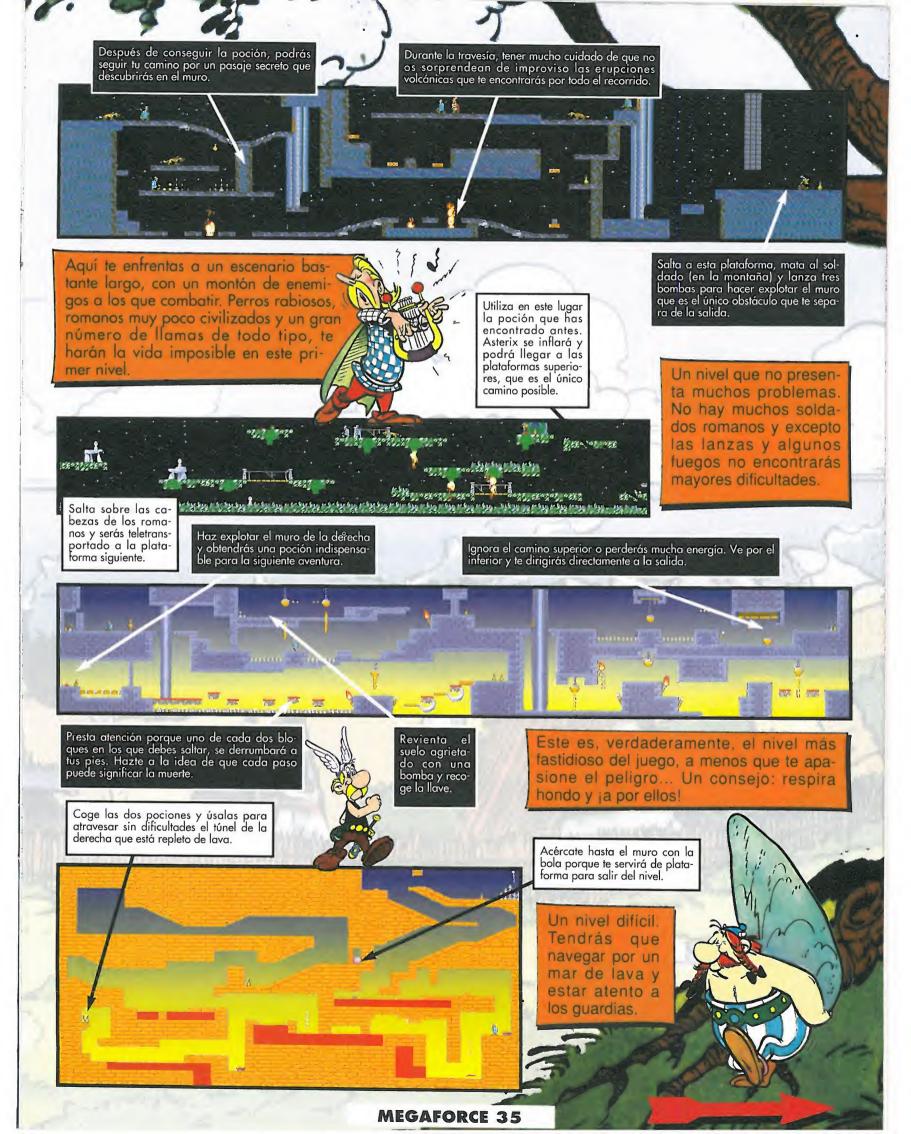
Este grupo de romanos te espera pacientemente en sus barcas, cuando estés en las plataformas inferiores te lanzarán sus afiladas lanzas. Esta sección también en un universo acuático y está repleta de peces voladores. También tendrás que vértelas con un montón de rocas deslizantes y barreras de pinchos.

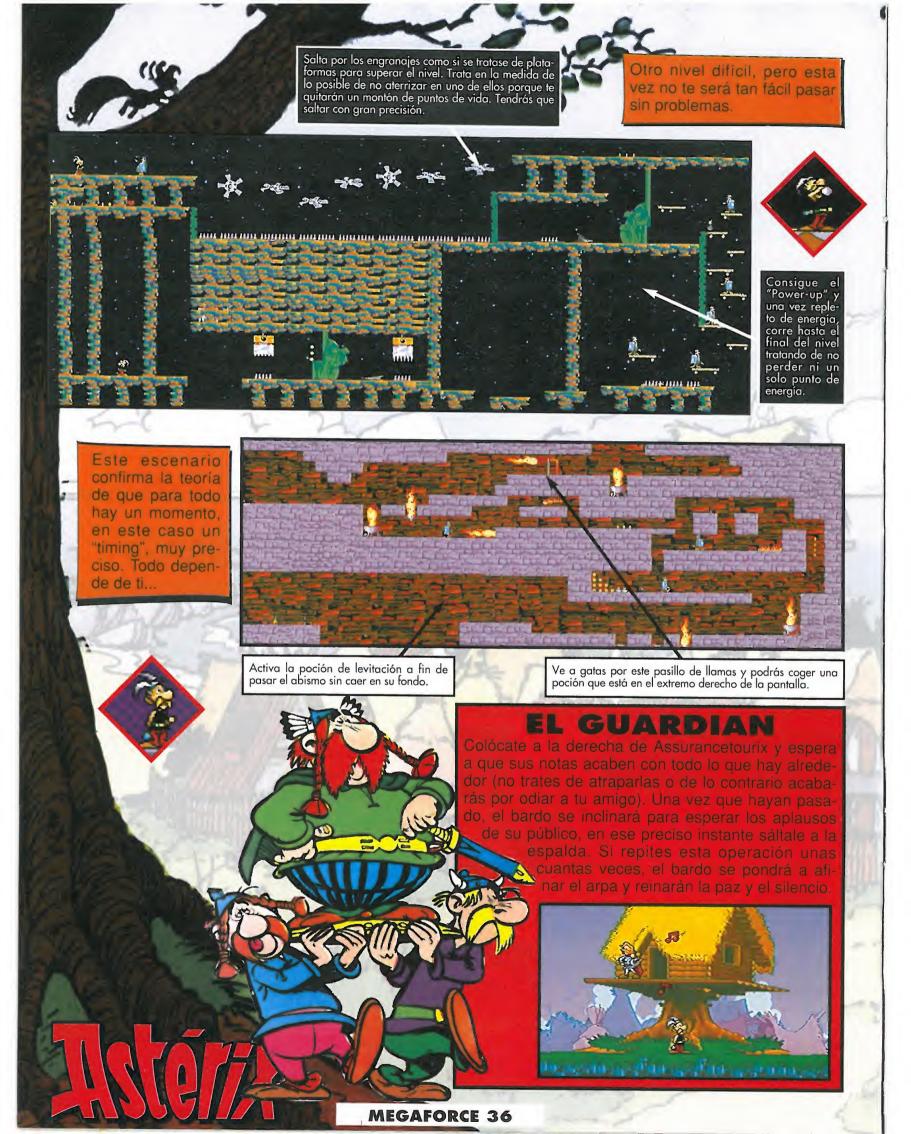
The state of the s

Utiliza las medusas para acceder al puente del barco y llegar al final del recorrido.

MEGAFORCE 34

En este pasaje, tendrás que enfrentarte a un montón de rocas deslizantes y un poco más lejos tendrás que esquivar las lanzas que te envían los soldados romanos.

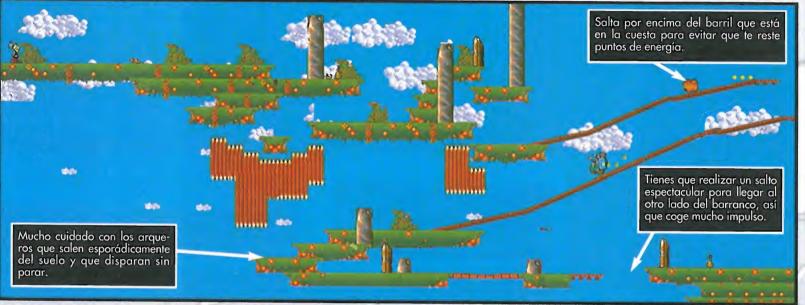


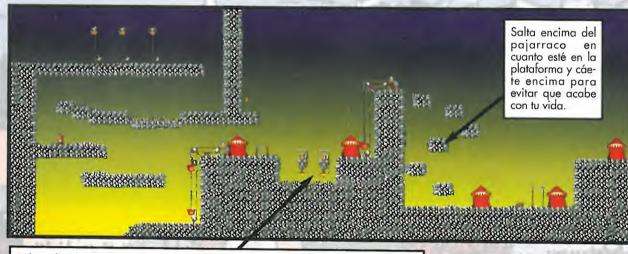


El Campamento Romano

El próximo escenario se desarrolla en un campamento romano, bueno, exactamente fuera del campamento. Debes enfrentarte a los conejos que merodean por los alrededores, parecen inofensivos pero son prácticamente indestructibles y te lo harán pasar francamente mal.







Este segundo escenario es todavía más dificil que el anterior. Tienes que enfrentarte a una multitud de romanos y a todos sus familiares.

Salta sobre las esculturas romanas y pon los pies en el suelo rápidamente porque estas dos antigüedades itálicas se desplomarán en cuanto pongas los pies encima.

¡Una sección bastante recta! Sigue tranquilamente el recorrido del nivel y mata todo lo que encuentres y recuerda que los arqueros esperan debajo del suelo a que estés cerca de ellos para convertirte en un blanco perfecto.

Debes subir a la catapulta para poder llegar al otro lado del abismo. Simplemente móntate encima y automáticamente te llevará al otro lado. Presta atención a la patrulla de romanos que hace guardia a lo largo del bosque.



113

Coge la poción de invencibilidad que está a la derecha y luego ve directamente al camino de la parte inferior. Con esta poción, ni el mismo fuego podrá contigo. ¡Esta vez sí que no te libras! Se trata de uno de los niveles más difíciles del juego. Los romanos están por todos los sitios y sus espadas están muy afiladas. Además, cuando saltes deberástener mucho cuidado con las llamas de fuego que surgirán de lashogueras porque si te alcanzan te calcinarán inmediatamente.



El único gran problema en esta pantalla reside en los dos irritables caballos que no paran de dar coces al aire. Procura no colocarte al alcance de sus cascos.

Ten cuidado con los peces porque dejan escapar de sus grandes ojos abiertos unas lágrimas que son de lo más nocivo para tu nivel de vida. Consigue la poción que está a la derecha y lánzala contra el muro. Aparecerán dos nubes que deberás usar como si fueran plataformas para acceder a otro de esos lugares infranqueables. Mata al romano y luego deslízate por la especie de andamio para alcanzar la poción de fin de nivel.

Lo fundamental es sincronizar los movimientos para pasar entre los dos caballos. Controla sus movimientos y aprovecha los huecos que dejan para pasar.



Desde el inicio de la pantalla te perseguirá un soldado. Deberás andar con pies de plomo.

Balancéate en esta cuerda para poder llegar al otro lado del abismo. Este es uno de los niveles más largos del juego. Tendrás que superar zonas con grandes abismos, llanas praderas o verte inmerso en las profundidades de una oscura gruta.



Déjate caer en este punto para acceder a un camino inferior.





Este nivel está repleto de trampas que se activan a tu paso. Ten cuidado y mira dónde pisas.

No pierdas el tiempo y recoge las piezas lo más rápido que puedas. Ten cuidado con los puntos de vida. Podrás distinguir fácilmente las plataformas inestables de las que están sobre el suelo, fijándote bien en los colores. Las primeras son de color gris claro y las segundas son gris oscuro.

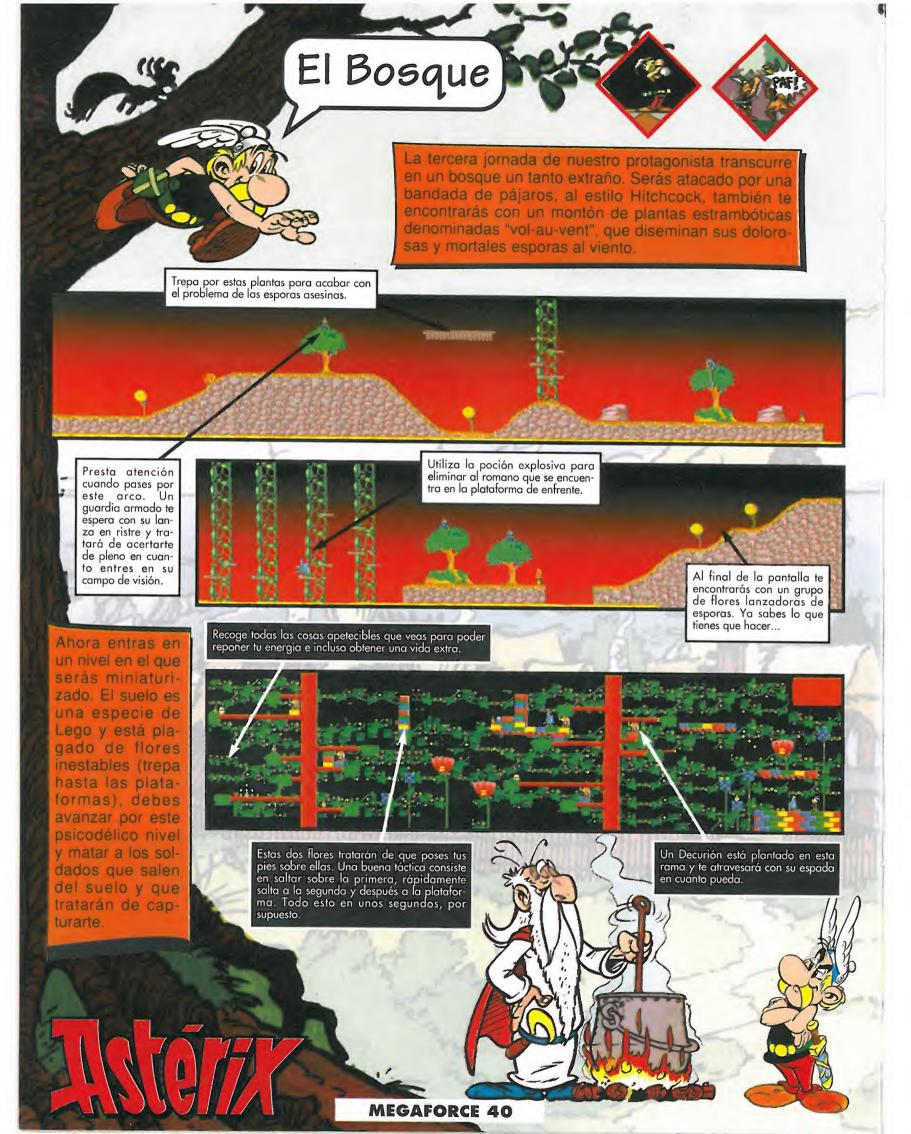


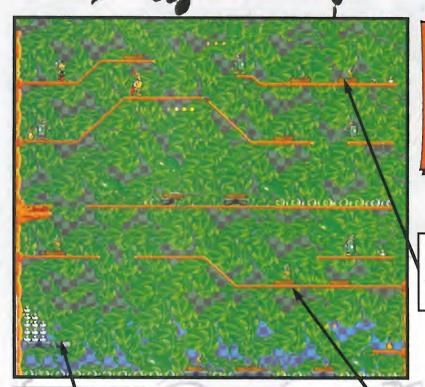
¡Este si que es un nivel difícil! Debes saltar de nube en nube (descubrirás un pasaje que se derrumbará prácticamente al instante) y tratar por todo los medios de no caerte porque abajo te esperan unos "palitos" muy afilados que no hacen precisamente cosquillas, no sé si me entiendes... Estas son las más inestables, procura no estar en las nubes... Mata a este último guardián y acabarás el nivel sin problemas.

EL GUARDIAN

Igual que Jesús multiplicó los panes, los romanos han multiplicado las piedras. La escena es muy simple: a lo lejos un fuerte; arriba, dos piedras catapultadas que se dirigen hacia ti a toda velocidad; abajo, tú. Esquiva las piedras según se aproximen peligrosamente a tu cabeza y darán a los guardias de pleno ¿Captas la jugada?







Este nivel no te causará problemas. Los romanos no son muy rápidos y las plataformas no son de las difíciles. Tan sólo ten cuidado con los bebés-cuervo que claman por su comida y evidentemente la comida eres tú.

No vayas en esta dirección o te encontrarás con un guardia y dos cuervos. Es mejor que vayas por el camino inferior.



Una buena ocasión para conseguir bonos.

Al principio tendrás que vértelas con una patrulla romana,ensaya tus mejores golpes.

En este momento lo mejor que puedes hacer es esperar a que el cuervo vuelva a su nido. Este es un escenario corto pero algo peligroso. Tendrás que saltar por un montón de nubes inestables y cruzar varios abismos profundos.



Una nueva forma de enemigo aparecerá en este escenario. Se trata de arañas de dos tipos, unas pequeñitas y otras bastante más gordas que te asediarán sin descanso por todo el recorrido.

Ten cuidado con los cuernos del ciervo o de lo contrario te verás empalado y con muy pocos puntos de vida.

Crea una nube con tu poción y úsala para llegar a la plataforma.

Si puedes, trata de saltar a la plataforma. De esta forma evitarás un rodeo bastante peligroso y dañino.











Puedes acabar con las arañas, pero lo mejor es esquivarlas. Cuando consigas la poción de levitación, utilízala inmediatamente porque la plataforma en la que te encuentras desaparecerá al instante.

Para acabar el nivel, un escenario muy corto. El
único peligro con
el que puedes
encontrarte son
las plantas lanzadoras de esporas
que están diseminadas a lo largo del recorrido.

Salta por encima de la planta inmediatamente, no es que sea muy peligrosa en apariencia, pero la veraad es que si te coge te lanzará a uno de los precipicios que tiene al lado.







Otro romano custodiando un arco que tratará de atravesarte de lado a lado con su lanza en cuanto pases a su lado. No pierdas tiempo y pasa corriendo para evitar cualquier percance en este punto. Esta vez se trata de un nivel de los grandes y cierra esta tercera parte del juego. Además de los enemigos habituales: romanos, arañas, plantas, etc. tendrás que correr para enfrentarte a un boss.

Aquí hacen aparición los dientes de león. Al contrario que las plantas anteriores, estas no son peligrosas. Pero atento a las lanzadoras...

Puede que un arquero salga repentinamente de la roca... Este es el final del escenario. Prepárate para enfrentarte al guardián de nivel y no esperes algo muy violento.





EL GUARDIAN

Participarás en una de las pruebas deportivas más tradicionales de Canadá: la carrera sobre troncos de árboles flotantes. Para pelear con el boss, tendrás que ejercitar tus dedos a tope. Tratará de rodar el tronco en una sola dirección para conseguir que te caigas al agua. Para chafarle los planes a este ingenioso guardián, prepara tus dedos y golpea rápida-

mente los botones del mando para hacer que el tronco cambie de dirección de manera que el que salga despedido a las heladas aguas sea el romano y no tú.



GERMANIA

iel fel fel ser fel fel fel fel fel

Bienvenido a Alemania, el país de las salchichas, el bavarois y la Selva Negra. Estas mujeres alemanas, hinchadas de tanta cerveza, jexplotarán en tus narices!

Atrapa la poción de invulnerabilidad y corre al estilo "Bugs Bunny" esta primera parte del nivel.



Encontrarás otra poción indispensable al final del recorrido.

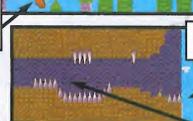
Estos sujetos no representan un verdadero problema, más bien lo peor son las condiciones del terreno lo que te impedirá avanzar. Salta de nube en nube y de águila en águila para no empotrarte en la cima de los árboles ni en los pinchos. ¡Qué duro es ser un héroe!

Tienes que usar este lanzador para ser catapultado al próximo águila.

Desde este lugar salta al águila. Ve por el camino superior.

En cuanto saltes a este águila, no olvides ni por un momento que se lanzará en picado hacia otro de sus congéneres para que dejes este mundo de los vivos.

Ahora avanzas por un parterre de salchichas de Francfort. Los autóctonos del país tratarán por todos los medios de que engullas unos cuantos kilitos de las mismas... Te puedes imaginar la indigestión que cogerías.



Puedes utilizar de nuevo la poción para



Usa por última vez la poción de nubes para llegar al final del nivel.

EL GUARDIAN

El guardián de este

Aquí tienes a uno de los lugareños. Rubio, con ojos azules, un verdadero ario. Te ofrecerá cerveza y sabrosas viandas. Las salchichas son estupendas pero no te dejes tentar y no te fies de tanta amabilidad...

No pierdas tontamente el tiempo en este nivel, o te verás atrapado por el pequeño reloj.

Utiliza la poción de nubes para poder superar los pin-

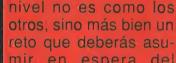


Un nivel muy discreto, pero algo montañoso. No encontrarás enemigos humanos pero sí un montón de bolas de nieve y alguna que otra avalancha.



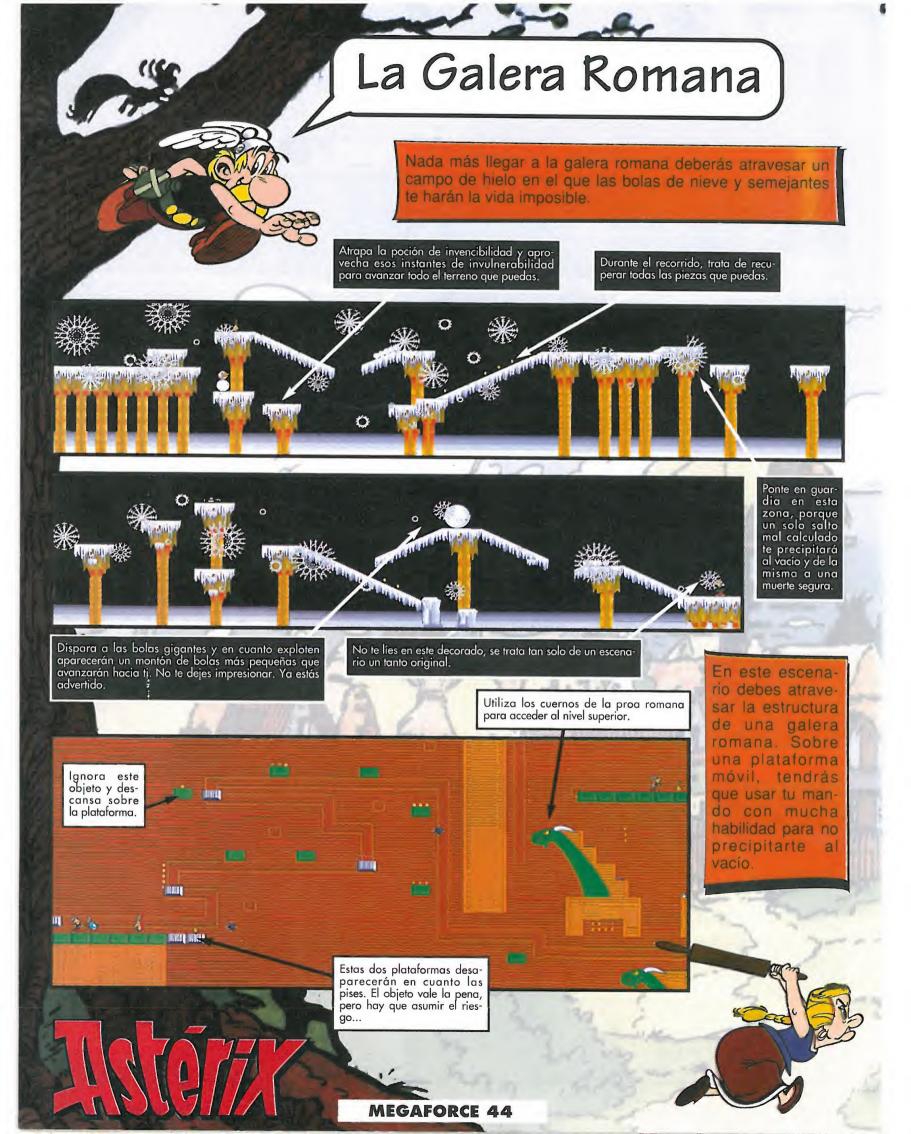
Ve hacia abajo y encontrarás una poción mágica al final del nivel.

Si saltas a la niebla, te verás propulsado por unas nubes que te darán un montón de bonos.



mir en espera del siguiente nivel. Debes escalar por la pantalla, evitando todo lo que obstruya tu camino para no ser atrapado por la lava que va sumergiendo el nivel.



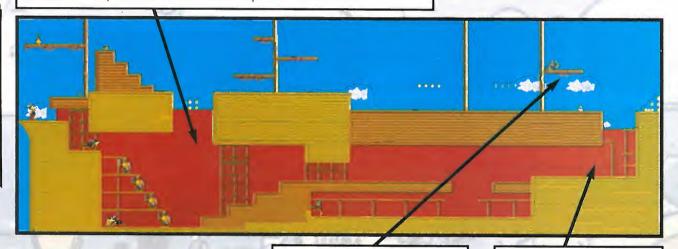




Salta sobre los foques para acceder a las plataformas superiores. Tu recorrido es muy simple, salta por las plataformas y llega al otro lado de la ribera. Pero las cosas no siempre son tan simples como parecen. La mayoría de ellas desaparecerán en cuanto te poses en ellas. Uno de los escenarios más cortos del juego, pero no por eso menos duro. Atraviesa lo más rápido posible el barco sin caer al agua o de lo contrario serás devorado por criaturas hambrientas.

Mata al romano de tu derecha y podrás coger otra poción de invencibilidad que se encuentra a la izquierda del romano. Bueno mejor dicho del ex-romano.

Aquí está la primera galera romana. No es muy difícil de atravesar, pero los romanos que hay dentro sí son una dificultad.



Cuando subas al águila, salta a la plataforma y aparecerás en el otro lado del barco. Pero no te duermas en los laureles, porque en cuanto llegues al otro lado, el águila se detendrá en seco y te lanzará a una muerte segura. Un romano armado con una lanza te está esperando. Calcula con exactitud el momento de pasar. Te esperan unos cuantos bonos en la bodega de la nave, ve a por ellos.

El último escenario antes del boss, avanzarás entre las velas y los mástiles mientras te
enfrentas con algunos marineros que lanzan cuchillos y dagas afiladas.

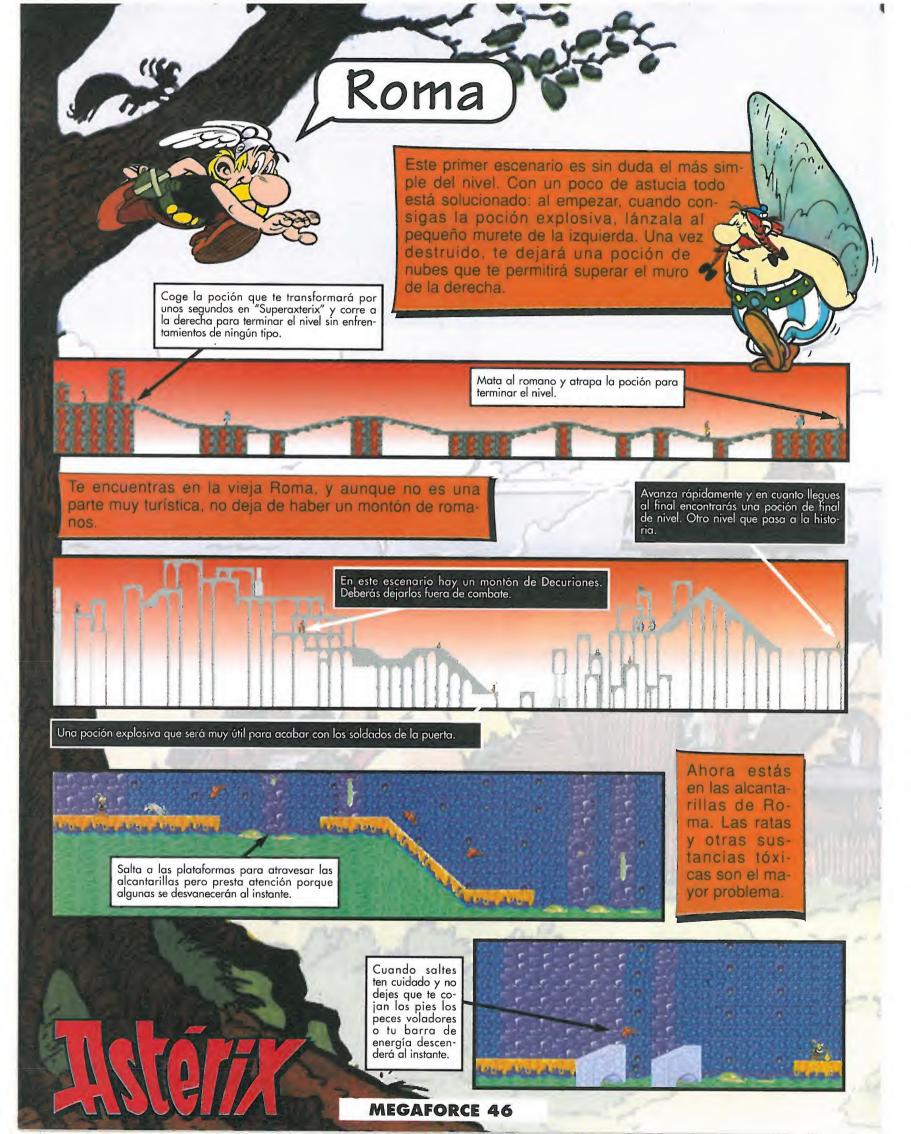


Estas plataformas giran sobre sí mismas en cuanto las pisas. Estáte atento o de lo contrario...

EL GUARDIAN

Tu adversario es un cocodrilo gigante. Para vencerlo, colócate en la plataforma superior derecha y en cuanto el cocodrilo pase por debajo sáltale encima y dale un buen puñetazo en la espalda.

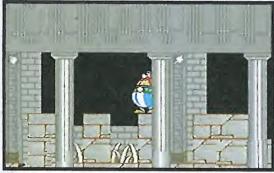






Este nivel es bastante normalito. Debes avanzar por los restos de lo que fue una orgía romana y esquivar los restos de comidas que te lanzan los comensales.





Esto tampoco es complicado. Avanza recto luego coge el ascensor y sigue recto. Para empezar, salta a las plataformas mágicas que están suspendidas en el aire. Después coge otro ascensor y sigue por un camino que está lleno de pinchos y de esqueletos. Salta los muretes con cuidado.

Por fin el escenario final. Se trata
de un nivel bastante largo y cada
segundo es valioso. Para poder
sobrevivir en algunos pasajes tendrás que jugar al
tiro al blanco.

Dispara a esta especie de coco gigante y los pinchos se sumergirán de nuevo en la tierra.



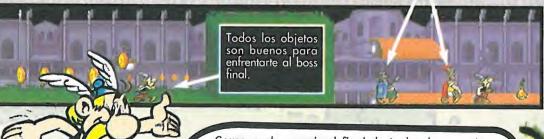
Al principio del juego, coge la poción explosiva y gracias a ella podrás acabar con la patrulla romana que se acerca por tu derecha. Para acabar con los malvados guardias sólo hay una solución: lanzar una bomba al blanco que está por encima de ellos.





Salta a los dos botones para abrir las dos empalizadas que obstruyen el pasaje.

Mata a los dos romanos y sal triunfante del nivel. Solo te falta el boss. Buena suerte.



Como suele ocurrir al final de todas las aventuras de nuestros amigos galos, aquí en la redacción hemos preparado una fiesta en la que todos están invitados... Pero no diremos quién es el que está atado al árbol esta

MEGAFORCE 47

EL GUARDIAN

El guardián final aparece en forma de dos peligrosos tigres. Para vencerlos, debes golpearles en la cabeza cuando pasen por los arcos de la derecha y la izquierda. No decaigas y que la fuerza de las Galias te acompañe a la hora de enfrentarte al boss.



Como una continuación del tema "los vídeojuegos pueden danar tu salud", los políticos y los activistas de la moralidad estadounidenses han puesto sus ojos en la violencia de los vídeojuegos. Cuando una industria hace tanto dinero como ésta y cuando su público es la "gente joven" (así es como se nos describe normalmente), los ataques no tardan en llegar, Sucedió con el Rap, con el Heavy Metal e incluso con la televisión en el pasado reciente. Pero los vídeojuegos han sufrido más ataques que el resto; recuerden el pánico creado sobre la epilepsia el pasado año. Esta vez, la cruzada ha surgido en Estados Unidos y tiene una gran fuerza detrás de ella. El 16 de noviembre de 1993, nada menos que el fiscal general del estado de California, Daniel Lungren, ofreció una rueda de prensa en Los Angeles para hacer público su punto de vista de lo que él llamó "... la impactante y obscena presentación de violencia gráfica gratuita..." én los vídeojuegos. El día anterior, envió cartas a los representantes americanos de Sega, Nintendo, Capcom, Acclaim y Hasbro en las que decía que "Nuestros hijos se están haciendo insensibles a la violencia debido a su continuo contacto con todas las formas de violencia gratuita en sus vidas a través de los medios de comunicación, deporte escolar y profesional y muchas facetas de la industria del entretenimiento. Hoy les escribo para pedirles que cesen de fabricar, licenciar, distribuir y vender cualquier juego que presente violencia gráfica y gratuita, incluyendo, pero no limitándose a Mortal Kombat y Night Trap' "Quiero aclarar que no estoy proponiendo una legisla-

ción, una regulación gubernamental o un litigio judicial para recortar la disponibilidad de estos juegos".
"En cambio, apelo a su sentido corporativo y a su res-

"En cambio, apelo a su sentido corporativo y a su responsabilidad personal: eliminen la violencia innecesaria de los juegos o saquen a los juegos del mercado". Sega America, por su parte, reconoció la preocupación

del fiscal general Lungren y en su respuesta hizo constar que utiliza un sistema de calificación en Estados Unidos que se llama Video Game Rating System. Otro tema que destacó fue la importancia de las decisiones de los padres americanos sobre lo que es adecuado o no para sus hijos. En Gran Bretaña, Sega ha calificado a algunos juegos y los

Sexo, violencia y videojuegos

ha sometido al examen de la British Board of Film Classification (BBFC) cuando lo ha considerado necesario. Night Trap, por ejemplo, recibió la calificación de "mayores de 15 años" aunque la versión Sega de Mortal Kombat (Acclaim) nunca se sometió a este arbitrio, principalmente porque se encuadra en ese área en la que las imágenes no son suficientemente realistas como para afectar a la BBFC (lo cual es un riesgo, ya que este título ha sido uno de los más discutidos en Estados Unidos). Como Nick Alexander, el jefe europeo de Sega, dijo: "Creo que nuestra visión, y sospecho que la de la BBFC, se basa en que las descripciones de los seres humanos no son lo suficientemente realistas... son gráficos al estilo de los dibujos animados, con grandes cuerpos y enormes músculos, muy en sintonía con los libros de cómics. En cuanto a otros juegos de lucha -Mortal Kombat no es nuestro- se trata también de descripciones claramente no realistas; es como la violencia de Tom y Jerry. No hay nada por lo que tengan que preocuparse"

Sin embargo, en este momento la atención está en América. Si el fiscal Lungren está invocando genuinas preocupaciones o simplemente está

buscando un billete seguro
para la reelección, como
argumentan algunas
revistas, nadie
lo puede
saber.

Ahora está implicado el senado norteamericano y, para complicar la cosa, los muy influyentes miembros de la Asociación de Padres y Profesores (PTA). A principios de diciembre, el senador Joe Liberman presentó un proyecto de ley apoyado por otro senador, Herb Cole, en el que básicamente se da a los miembros de la industria de los juegos un plazo de 12 meses para poner las cosas en orden o, en caso contrario, enfrentarse a una legislación que regule el tema en su lugar. Por otro lado hay

que tener en cuenta que,
según Roger Bennett
de la Asociación Europea de Productores de
Software de Entretenimiento (ELSPA),
los juegos de lucha
como Mortal Kombat
representan menos de
el cinco por ciento de la
facturación del mercado
de juegos en Gran
Bretaña, por ejemplo. Como siempre, los críticos
han preferido ignorar el
hecho de que el otro 95

por ciento de los juegos vendidos son del tipo Sonic o

FIFA Soccers, concentrándose en las excepciones antes que en la regla. Lo peor de todo esto es, sin embargo, que existe una posibilidad real de que todo ello se legisle. En el CES de Las Vegas de este año, la mayoría de los editores se han mostrado de acuerdo en que es necesario adoptar algún tipo de clasificación. Un informe de la revista

CTW del 17 de enero revela que, aunque todo el mundo está de acuerdo en que hay que hacer algo, todavía hay desacuerdos sobre el sistema que se debe adoptar. La asociación en la que más esperanzas se tienen depositadas para organizar una regulación, la Asociación de Editores de Software (SPA), se enfrenta a una fuerte oposición por parte de algunas firmas, aunque en apariencia sus 1.100 miembros están de acuerdo en hacer algo. Pero, además, aunque la SPA u otro organismo fuesen capaces de articular un mecanismo de control, lo que no se sabe es si éste se aplicará o no en nuestro país. Lo cierto es que los propios contenidos de los juegos varían de un territorio a otro y varían también según las versiones del juego. Por ejemplo, hemos podido ver un poco de Final Fight para la Mega CD y la realidad es que, dependiendo de dónde vivas (Europa, Japón o Estados Unidos), podrás ver más o menos parte del escote de Jessica en la introducción animada. En

SNES Streetfighter II era mucho más san-

Rápido, cierren las cortinas. El Gran Hermano les vigila. Otra vez se ha abierto la veda para los jugadores de vídeojuegos y de nuevo estamos sufriendo el acoso de los políticos ávidos de votos, los periódicos a la caza de mayores ventas y los americanos en busca de nuevas cruzadas.

griento en la versión japonesa que en la de Europa o en la americana. La legislación propuesta por el senador Liberman obliga a las empresas a proporcionar a los padres información veraz sobre el contenido de los videojuegos. No busca una censura, de momento. Sin embargo, hay un grupo que sí podría pedirla: la PTA, cuyos

miembros
están muy introducidos en el
gobierno norteamericano y representan una amenaza real. La
PTA tiene
fuertes lazos

con una organización llamada Centro de Recursos Musicales de los Padres (PMRC). Creada hace un par de años para ofrecer a los padres información sobre los peligros de la música rock y rap, fue un instrumento clave para obligar a las compañías discográficas a incluir rótulos de aviso en los discos en los que se incluía lenguaje soez y cosas similares. Una de sus fundadoras fue Tipper Gore, la mujer del entonces senador Al Gore, Ella todavía es la señora Gore, pero él es ahora el vicepresidente de Estados Unidos. No hay que tener mucha imaginación para saber cuánto daño pueden hacer ella y su marido si prestan atención a los vídeojuegos. La cuestión que está en el centro del debate es simple: ¿puede la prolongada exposición a la violencia de los vídeojuegos insensibilizar a los jugadores respecto a la violencia en el mundo real? Desgraciadamente, nadie parece saberlo a ciencia cierta ya que, cuando un estudio dice que sí lo hace, otro surge diciendo que no es así. Una cuestión adicional se refiere a la televisión: ¿no hacen tanto daño o más las películas o incluso los informativos? Lo que preocupa a los críticos y a los cruzados es que como la mayoría de los jugadores tienen entre 8 y 18 años, éstos son más susceptibles a las imágenes y menos capaces de separar la realidad de la ficción. Especialmente con un medio interactivo como son los vídeojuegos. Un estudio dirigido por BMRB International para la compañía británica Acorn. demostró el absoluto desconocimiento de la mayoría de los padres sobre los efectos de los vídeojuegos. Según el estudio, el 60 por ciento de los padres encuestados consideraban que los vídeojuegos son perjudiciales. ¿Por qué piensan esto? La respuesta simple es que ignoran "de que van" los videojuegos, algo que Sega ha tratado de remediar tanto en Europa como en América. De hecho, parte de las acciones que Sega América ha iniciado con motivo de esta campaña es una labor de educación entre los padres respecto al contenido de los juegos. La única

que esta situación haya explotado en este momento ha sido el enorme éxito de Mortal Kombat. Hemos visto publicados juegos mucho peores en los pasados tres años. pero nadie diio nada entonces. A mediados de noviembre del pasado año. Acclaim se congratuló en anunciar que su juego había superado los tres millones de copias vendidas y que las previsiones apuntaban hacia una cifra de cuatro millones. incluyendo todos los formatos. Esta fue una de las razones que llevaron a Acclaim a obtener un importante éxito en 1993, con unos beneficios de 28.2 millones de dólares. Pero el éxito genera envidias y por eso Mortal Kombat fue colocado en el ojo del huracán. Este cartucho y Night Trap son los que sufren los peores ataques de los críticos por dos razones: la violencia y lo que se puede entender como una utilización poco acertada de mujeres actrices. Pero no es fácil creer que éstos sean los primeros (y peores) juegos de su clase... ¿Qué pasa con la serie de Splatterhouse? No sólo estaba llena de lo que Lungren llama "violencia innecesaria" sino que también incluye el tema de la "chica en peligro". A pesar de ello, no se levantaron quejas a su alrededor, ya que el número de copias vendidas no era de tres millones. ni mucho menos. El sexo y la violencia siempre han sido materia "delicada" cuando la "gente joven" estaba involucrada, y más si el medio eran los vídeojuegos interactivos. Sin embargo. lo que la prensa y los políticos han olvidado es que muchos de los juegos más "ofensivos" están en formatos para ordenadores. Pregunten a cualquier usuario de Amiga o PC. En los patios de colegio de todo el mundo. los disquetes con pornografía dura cambian continuamente de manos por gentileza de las BBS. Ni siguiera los Macintosh de Apple se escapan. En la última feria Apple Expo. los CD ROMs pornográficos se vendieron como churros. Por supuesto, todo de forma ilegal. Nadie puede imaginar seriamente que Sega venda a sabiendas un producto que sea patentemente pornográfico o de una violencia completamente real. Lo que Sega busca (lo que necesita) es la aprobación y la aceptación de los padres. Al fin y al cabo, los juegos cuestan dinero y si bien muchos de nosotros podemos comprarnos nuestros propios juegos. la mayoría de los padres controlan los gastos de sus hijos, incluyendo los relativos a sus aficiones

"Se prevé que dentro de no mucho tiempo los juegos se califiquen y se ofrezca a los padres información sobre los contenidos"

sexo, violencia ų videojuegos

consoleras. Títulos como Mortal Kombat. Eternal Champions o Streetfighter II son simples juegos, no simulaciones. Aunque hagan fluir la adrenalina, no son peores que, por ejemplo, los combates de lucha libre televisados, incluso cuando el jugador tenga el control. Pero, ¿te hacen más violento? Según un estudio del Grupo de Investigación de la Comunicación de la Universidad de Aston, en Birmingham, Gran Bretaña, la respuesta es que no todo es como anuncian los detractores de estos vídeojuegos. De los chicos encuestados el 19 por ciento admitió que se estaban haciendo más violentos, pero esto sólo mostraba una prolongación del juego: como pretender ser Ken o Ryu con sus compañeros después de jugar a Streetfighter II. A este respecto, los vídeojuegos no son peores que otras formas de entretenimiento. Hace veinte años, los chicos jugaban a ser Superman o el Hombre Araña El pasado año, muchos imitaban a las Tortugas Ninja. Hoy, le toca el turno a los personajes de Mortal Kombat o Streetfighter, Y los niños saben que los juegos son eso. juegos, lo que es algo muy importante. La televisión, por su parte, es un entorno controlado. Piensen en cuántas mujeres creen que los protagonistas de las telenovelas son reales y que piensan, por ejemplo que Cristal es una persona real de carne y hueso y compárenlo con el hecho de encender una consola y colocar un cartucho en la ranura. Tú tienes el control y tienes que tener un cerebro con el tamaño de una nuez para no darte cuenta de que lo que sale por la pantalla no es la vida real. Desgraciadamente, como se ha comprobado repetidamente, muchos políticos y activistas tiene el cerebro del tamaño de una nuez y están encantados de opinar sobre el tema sin haber experimentado con los juegos por sí mismos. La violencia en los juegos es algo que se puede convertir en un problema con el uso de las nuevas técnicas y las consolas de alta tecnolo gía. A medida que los juegos se hacen más y más realistas, aumenta el potencial de daños, pero esto todavía está en el horizonte. Mientras tanto, la mayoría de los productores de software están de acuerdo en considerar que los juegos que hay actualmente en el mercadó son simples entretenimientos y no suponen una ame-naza para la salud mental de la "gente joven" (¿no empiezan a odiar la expresión?). El único problema es que la gente que censura los vídeojuegos nunca escucha a los productores, como se demuestra con las declaraciones de Sega América. Otro ejemplo está en lo que sucede en Inglaterra, donde los auto-nombrados guardianes de los valores morales de la nación están . empezando a hablar sobre la violencia en los vídeoiüe-



gos. El periódico Daily Mail, ampliamente reconocido por sus puntos de vista liberales, fue uno de los primeros en publicar un inexacto y durísimo ataque contra Night Trap. Ahora está centrando su atención en la violencia en las consolas: A finales de enero, publicó un artículo titulado "La violencia en los patios de juegos aumenta por culpa de los ordenadores, dicen los profesores". El meollo del



asunto era un informe en el suplemento de educación del Times en el que se decía que "la imitación de la violencia televisiva y de los juegos de ordenador es acusada de ser la culpable de la creciente agresividad en las escuelas primarias". En el artículo se decía que "muchos niños, insensibilizados por lo que ven en las pequeñas pantallas, no pueden distinguir entre realidad y fantasía", y ofrecía dos ejemplos específicos. Uno se refería a un profesor de Northampshire que "se quedó impresionado al ver cómo sus alumnos trataban de imitar las patadas y los golpes de un videojuego del estilo de Streetfighter, tras verlo en el ordenador, lo que inevitablemente conduce a que alguien salga llorando". Dejando a un lado

la impresión del maestro, si con sólo ver un juego como Streettighter te hace "simular" la lucha, piensen lo que sucederá cuando juegues con él. El problema es, por supuesto, que la gente se cree todo lo que lee en los periódicos. Incluso cuando se trata del Daily Mail.

se trata del Daily Mail.

Los miembros de la ELSPA, avisados de la preocupación de la gente por los posibles efectos de la violencia en los jugadores más jóvenes, han llegado finalmente a establecer un Códigó de Práctica, creado en colaboración con el influyente. Video Standards Council.

Esto significa que las casas de softwara europeas se asegurarán de que sus juegos no violen el Acta de Grabaciones de Vídeo de 1984, con la que Sega siempre ha tratado de estar de acuerdo, como se encargó de manifestarnos Nick Alexander la última vez que hablamos con él.

También se prevé que den-

tro de no mucho tiempo

los juegos se califiquen y



se ofrezca a los padres información sobre los contenidos. Esto sucede en Inglaterra, sin intervención del gobierno y antes de que lo hagan los americanos. Es posible que esto no satisfaga a los más críticos, pero es mejor intentar una auto-regulación que dejar que sea el gobierno quien lo haga. Esto significa, por otra parte, que si se tiene menos de una determinada edad, no se podrán adquirir ciertos vídeojuegos. Eso, suponiendo que los vendedores respeten estas normas, claro. De momento, los juegos de consolas están llenos de violencia de dibujos animados, pero el Video Digital y el FMV están a la vuelta de la esquina y entonces las cosas cambiarán y Sega tendrá que preocuparse por lo que se pueda editar para su futura Saturn. Mientras tanto, podemos jugar con Mortal Kombat, con la seguridad de que el 99 por ciento de nosotros somos capaces de separar la fantasía de la realidad en la pantalla. ¿Qué es más realista: Mortal Kombat para Mega Drive o El silencio de los corderos, Alien, Depredador, La noche de los muertos vivientes o cientos de otras películas de horror? Si los americanos quieren controlar la cantidad de violencia a que están expuestos por los medios de comunicación, entonces deberían comenzar con los guionistas, maquilladores, creadores de efectos especiales de las películas, etc. Y lo mejor del caso es que mientras esta polémica se desarrolla en Estados Unidos, todo el país pudo ver en directo el juicio de Lorena Bobbit en horario de máxima audiencia. Querían saber si Lorena iba a ser condenada por cortar los testículos de su marido y arrojarlos a la calle. Así que lo moral es que mientras que en EE.UU. (un país con más armas de fuego que sentido común) cada dos horas cae abatido a tiros un joven de menos de 18 años y a los niños se les llena la cabeza con comentarios sobre lo bueno que es cortar los genitales de un hombre, los golpes de un sprite sobre otro personaje animado no son admisibles. Esto sólo pasa en América. Está usted subiéndose al árbol equivocado, senador. Y las últimas noticias que llegan del otro lado del Atlántico son que Sega América ha cedido a la presión y ha dejado de fabricar el Night Trap. Esperemos que en Europa (y especialmente en España), tradicionalmente con una mentalidad menos falsamente puritana, serden cuenta de que los vídeojuegos en sí no son el verdadero problema...



MEGAFORGE iiiSega 100x100!!!

Te regalamos las tapas para que guardes tu mega-colección

Aprovecha la ocasión y
llévate a casa durante un
año la primera revista 100x100
Sega más las tapas para su
encuadernación de regalo. Rellena
este cupón y envíalo cuanto antes
a Avantgarde Publicaciones S.L.

Deseo suscribirme a la revista MEGAFORCE por un año (12 números al precio de 4.200 ptas., lo que me da derecho a recibir totalmente gratis las tapas MEGAFORCE para su encuadernación.

Forma de pago:

Talón bancario a nombre de Avantgarde Publicaciones S.L.

Giro Postal a Avantgarde Publicaciones S.L. C/ Córcega, 267, pral. 2º, 08008 Barcelona

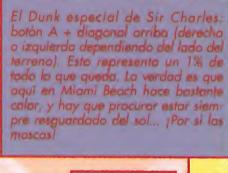
Fecha.....Firma....

APPING - MEGADRIVE - MEGADR

¡Todavía me acuerdo de mi abuela, campeona de "Art of Fighting" para MegaDrive! La volvi a ver hace poco con una gorra de los Chicago Bulls en la cabeza, "No te sorprendas por verme de este modo", me dijo mientras intentaba hacerse con un polvoriento balón de baloncesto abandonado en una balda del viejo granero. "Desde que retransmitieron la final de la NBA en el Canal+ no pienso en otra cosa que no sea practicar este fantástico deporte". Para evitar que pudiera sufrir cualquier tipo de accidente se me ocurrió la brillante idea de dejarla Barkley, Shut up & Jam. ¡Y la verdad es que no la fue nada mal...!



Hasta 8 grandes ciudades americanas sirven de lugar de encuentro para los jugadores. Hay dos jugadores de cada megapolis, o lo que es lo mismo, 1 ó en total. En modo torneo te deberás enfrentar a todas las parejas hasta llegar al mismisimo. Barkley y en su propio terreno de Phoenix. Para darte una idea del juego y de sus distintas "canchas", estos son los principales dunks" realizables por Sir Charles y sus congeneres.



Sir Charles 00000



En algunas oca siones, la bola se escapa de las manos del gran Charles, y los más rapidos aprovecharán tal circunstancia para salir disparados a por

la canasta. Fijate en el ejemplo del Funky D de esta foto (Boton A + manda hacia arriba).



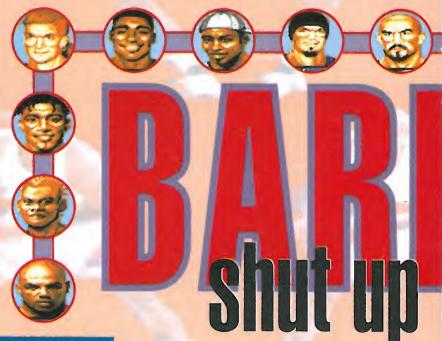
Podrás elegir cualquier jugador entre los 16 que le ofrece el programa, cada uno de ellos con



peculiaridades bien distintos. Las hay especialistas en tirar canastas de 2 ó 3 puntos, o en realizar dunks, bloquear al adversario, congelar la pelota a en correr como una liebre cruzanda todo la cancha en un obrir y cerror de ojos.

Camenzaras seleccionando un "leader" y el "teammate" del equipo. Puedes jugar contra el ordenador o contra otro amigo. Si quieres un buen consejo, debes tomar a Barkley como capitan y un buen "dunker" rapido como Fly By.

El primero de ellos es intocable, prácticamente indestructible (es el boss del final en el modo tomeo), el segundo te resultará un excelénte complementa.



Un nuevo y extraordinario dunk obtenido de la mismo mannera que en los anteriores, pecididame nte, es una bonita figural

711 (1) 12 to 000000

COMENTARIO

DRIVE MI Ya habia probado NBA Jam en casa de una IE amiga, por lo que este nuevo cartucho me pareció muy divertido aunque algo... diferente. Sport Accolade ha intentado en vano copiar el éxito de Acclaim, jy la verdad es que la copia no le ha salido muy bien! Estos fueron los primeros comentarios que me hizo durante mi visita, algunos días más tarde: "Me gusta mucho el baloncesto, pero creo que más de una persona puede quedar decepcionada comprando este cartucho...' Encendió la consola para una pequeña demo: Gráficos normales, pocos lugares distintos, ninguna nueva aportación, sprites muy gordos y contornos grotescos. La animación es demasiado rápida lo cual produce colisiones en los sprites. A pesar de sus 16 personajes de aspecto combativo al estilo SF2, el usuario se cansa rápidamente, ya que los golpes son aleatorios y todos muy parecidos. Cuando ya hemos acabado el recorrido, el juego puede pasar directamente a inscribirse en la lista de los vídeojuegos difuntos -alias mercado de segunda mano. Sinceramente, esperábamos algo mejor...



En esta ocasión. le han vuelto a levantar la bola a Barkleyl El contrario se lanza frente a la canasta con la bola en la mano, y marca (botón A+ manda arriba). El sistema de tiro es el mismo en casi todas las acasiones. ¡Ya na están tan lejos aquellas proezas de los Bull, de un Jordan o de un Pippen de Chicago!





Se trata del doble solto a lo largo del lamoso Stonehall, elo conoces? ¡Mi abuela lo hia ensayo do bastante y no le sale yo tan mall

MEGAFORCE 53

MEGADRIVE .



(SONIDO)



Randa sonora repetitiva, casi inexistente. ¡Decepcionante!

GRAFICOS

Sprites con contornos muy espesos y un decorado monótono.



ANIMACION



Desplazamientos muy rápidos y extrañas colisiones de sprites.

MANEJABILIDAD

¡Es complicado llegar a realizar un buen "dunk" con movimientos tan aleatorios!



♦ "STREET- BALL" ♦

EDITOR: Accolade
TAMAÑO DEL CARTUCHO: 12 Mb
DIFICULTAD: Media
NIVELES DE DIFICULTAD: 1
NUMERO DE CAMPOS DE
JUEGO: 8
NUMERO DE TIPOS DE JUEGO: 3
NUMERO DE JUGADORES: 1 ó 2
PASSWORDS: Sí



16 jugadores y 9 terrenos de juego distintos.

Una especie de pseudo NBA Jam.

Un pseudo Street-Ball.

Interés limitado.

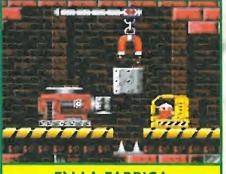
Animación tosca.





MEGADRIVE MEGADRIVE MEGADRIVE MEGADRIVE

o son especialmente fuertes, no tienen ningún campo protector y sus armas son bastante rudimentarias. No son robots ni seres monstruosos. ¡Son los verdaderos vikingos en carne y hueso! Eric es el más ágil de todos ellos. Olaf es el más fuerte y potente con su escudo de madera. En cuanto a Baleog, se trata del más valiente y no dudará ni un solo instante en sacar sus flechas o la espada. Un buen día (¿o más bien un mal día?) fueron capturados por una nave espacial privándoles de sus mujeres e hijos. ¡Uno para todos y todos para uno! El único objetivo está en volver a reunirse con sus familias, pero se necesitarán los unos a los otros durante todo el viaje. ¡Los tres vikingos deben luchar por sus vidas!



EN LA FABRICA Código V8TR

Cualquiera de los tres vikingos puede controlar las grúas. Antes de empezar a jugar puedes escoger el idioma (francés, inglés o alemán). Desgraciadamente no hay español. Puedes activar la música o el soni-

El único que consigue atravesar el precipicio es Eric el "rápido" Al comienzo de cada nivel, los tres vikingos están reunidos. Cuando Olaf pone su escudo sobre su cabeza es capaz de planear suavemente.



EL NIVEL LOCO-LOCO Código TRPD

Sin Eric es imposible manejar este columpio. El es el único que puede saltar sobre ella.





capturado! Ahora tendrás que combatir contra él.



EGIPTO - Código TTRS

Cuando está rodeado de enemigos, Baleog manejará su espada para ensartarlos uno a uno.



COMENTARIO

barreras eléctricas.

Si no eres demasiado amigo de las comidas de coco, no será tu tipo de juego. Ante todo se trata de un juego de reflexión con ingeniosos enigmas acompañados de excelentes efectos sonoros. Los tres personajes son diferentes, divertidos y muy bien animados. Es una pena que no existan más enemigos y que las vidas no sean algo más largas...; Con tantas explosiones...! La manejabilidad es muy buena, y el juego con otra persona resulta apasionante. ¡Una pena que no sea posible jugar a tres! Se trata de un juego que puede entretener durante mucho tiempo sin llegar a aburrir en absoluto.

MEGADRIVE .

(SONIDO)



Sonidos u ruidos super realistas con melodias "furiosas".

GRAFICOS

Degradados



ANIMACION



Tres diabólicos personaies inmersos en fluidos

botones.



con bellos coloridos y preciosos detalles.



scrollings.

MANEJABILIDAD

Es preferible un mando de 6



+ PLATAFORMAS + REFLEXION

EDITOR: Virgin TAMAÑO CARTUCHO: 16 Mb DIFICULTAD: Dificil NIVELES DE DIFICULTAD: 1 **NUMERO DE NIVELES: 42** NUMERO DE JUGADORES: 1 o 2 PASSWORDS: SI CONTINUAS: SI



Inquietantes enigmas

Modo dos jugadores, inteligente...

Tres protagonistas que se complementan.

Un juego de larga vida. No te aburrirá.

¿Por qué no tres jugadores?





Eric puede enviar Pulsando el botón el montacargas desaparecerá el campo eléctrico.

Si te frotas contra el muro, descubrirás una opción que te permitirá eliminar a todos los enemigos de la pantalla.

Cada persona-

ie puede llevar

hasta 4 obietos



hasta arriba.

Código VLCN Baleog puede ser muy temido con su arco. Puede eliminar enemigos e incluso activar interruptores desde grandes distancias. Si juegas con un amigo, cualquiera de los dos tendrá acceso a los tres vikin-



Con la ayuda de Olaf, Eric puede llegar a conseguir suficiente carrerilla como para demoler el muro de un cabezazo

distintos (alimento, bomba...).

Cuando los vikingos estén juntos, podrán intercambiarse objetos entre



APPINC









omentarista: "Señoras y señores, estamos aquí esta tarde para asistir a un enfrentamiento épico. Los dos mejores jugadores de cada equipo de la NBA han aceptado participar en una prueba verdaderamente especial. Y, sin más demora, recibamos a los jugadores". Público: "Adelante Bulls, venga Kincks". El desafío consta de cuatro tiempos de tres minutos. No parece mucho, pero cada jugador de cada equipo participa con intensidad del juego y los enfrentamientos entre ellos echan literalmente chispas. "Un tiro se queda corto y el rebote es para David Robinson, los Hornets lo tienen ahora difícil". Una cosa está clara: los jugadores no están entrenando.



Según su posición y sus características (velocidad, tiro de tres puntos, mates y defensa), el jugador puede realizar sus tiros desde distintos lugares y con diferentes resultados después de apretar el turbo. Puedes poner tus iniciales para participar en un campeonato y enfrentarte al resto de los equipos, lo que te dará una clave de acceso para continuar tu progresión. Pero si lo prefieres, cambia de equipo en cada partido.







Después de conseguir tres canastas consecutivas, surge la magia... Cada vez que tocas el balón, éste se convierte en una antorcha.



La bola no se puede salir de los limites del campo, ni tampoco los jugadores.

El árbitro silba cuando coges un balón en trayectoria descendente

hacia la canasta o cuando retienes demasiado la pelota.

Una pequeña flecha te indica la posición de tu compañero si no está a la vista.





Normalmente, no podrás ver todo el campo. La pantalla se mueve en función del desplazamiento de los jugadores. En este momento, puedes ver ocho jugadores, pero en realidad este es un juego de dos contra dos. Por cierto, en caso de igualdad al final del partido, habrá una prórroga.



La batalla se está haciendo muy dura y los jugadores p u e d e n acabar ten-

didos sobre el parqué. El árbitro no sanciona este tipo de taltas. Sin el turbo, los jugadores no saltan demasiado alto y sus tiros son normales.































Los comentarios son entusiastas aunque a veces no se entiendan demasiado.

GRAFICOS

Los jugadores son variados y responden a los protagonistas reales.



ANIMACION

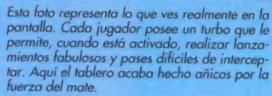


Se ha hecho un gran esfuerzo con los mates.

MANEJABILIDAD

Gran simplicidad para una gran eficacia.

















+ DEPORTES →

EDITOR: Acclaim TAMAÑO DEL CARTUCHO: 16 Mb **DIFICULTAD: Fácil NIVELES DE DIFICULTAD: 5 NUMERO DE EQUIPOS: 27** NUMERO DE JUGADORES: 1 a 4 CLAVES DE ACCESO: Sí **CONTINUAS: No**

La belleza de los mates.

La rapidez de la acción.







A veces no sabes con qué jugador participas. Pocas combinaciones posibles.

Los comentarios a las jugadas.







COMENTARIO

NBA JAM no es una simple simulación de baloncesto, sino un

auténtico juego de acción deportiva. El sonido resulta casi

genial, aunque se echa de menos un poco de ambiente. Los

gráficos son soberbios, con grandes jugadores bien detallados. De los mates es mejor no decir nada, son simplemente maravi-

llosos y llenos de espectacularidad. Como contrapartida, se echa en falta la posibilidad de realizar pases por debajo de las piernas y tampoco se puede pivotar sobre un pie. También hay

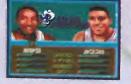
que decir que los movimientos, si bien son muy fluidos, a veces son un poco automáticos. Por lo que respecta al tiempo que se

puede jugar con NBA JAM, lo cierto es que su duración puede

ser enorme. Al principio, las dos o tres primeras horas, es un

poco difícil ganar los partidos y acostumbrarse al juego, pero

luego éste se convierte en algo absolutamente adictivo.





APPING



EGADRIVE - MEG

Qué ocurrirá con el hockey sobre hielo dentro de unos 10 años? ¿Tendrá la misma apariencia? Imagina una ciudad con aspecto catastrófico en el que ha explotado una central nuclear... Todo está contaminado y los niños nacen con extraños cuerpos que desarrollan comportamientos violentos. Poco a poco el hockey (y los demás deportes) va cambiando su configuración, los jugadores ya no respetan las reglas del juego y se enzarzan en sangrientos combates en los que vale absolutamente todo. Patadas, puñetazos, sangre y un montón de acción en tan sólo 15 minutos. ¿Te gustaría vivir en esa época?



En las escenas de pelea, puedes avanzar, retroceder, bloquear y golpear. Tienes unos pocos segundos para ganar por K.O. a tu adversario.

Puedes sustituir al portero por una especie de monstruo que abrirá la boca de vez en cuando. Es muy difícil de superar. Pero si el disco entra en su boca, se de-

Es muy dificil de superar. Pero si el disco entra en su boca, se deformará hasta ex-

plotar.

Puedes sustituir a los jugadores cuando estén cansados, to-marte tu tiempo para planificar los ataques e incluso ir a por el árbitro.



Puedes lanzar los disparos más o menos fuerte, más o menos altos y darles efecto. Los pases los puedes realizar a cualquier distancia.

El hielo es una trampa viviente... Tu jugador lo acaba de descubrir...

> Puedes pedir una repetición de la jugada en cualquier momento.



Los objetos están diseminados por todo el hielo, sierras, cadenas... Utiliza lo que pilles para golpear a tus adversarios.













EL MENU PRINCIPAL

Podrás elegir uno de los 23 equipos, partido simple o competición, periodos de 3, 5 u 8 minutos, uno de los 23 colores del terreno, tirar penaltis o no y seleccionar uno de los 5 niveles de brutalidad.

Puedes darle puñetazos a tu rival, golpe-arle con el palo o simplemente incordiarle como se te ocurra.



En realidad, cada equipo esta compuesto por tan solo 5 jugadores.

1) El delantero.

2) Después de cada falta los jugadores se enfrentan cara a cara por

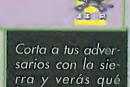
3) Evita los agujeros, el fuego y las

4) Los suplentes entran por doquier y los jugadores malvados se van a descansar obligatoriamente

5) Un pequeño de 6) Un pe-

queño salto.





bien te lo pasas.

COMENTARIO

Este juego es un poco más lioso que el NHLPA Hockey 94 y por lo tanto podemos decir que está un poco peor desarrollado. Respecto a la banda sonora todavía no se han enterado de cuál es el ruido adecuado del deslizamiento por el hielo. En cuanto a los gráficos, los jugadores son muy variados y están bien realizados, el hielo está bien conseguido. La animación es fluida con un montón de movimientos. Nos podremos encontrar con escenas de lucha en la que los participantes llenan prácticamente la escena. Además muchos jugadores siembran la destrucción por donde pasan. En cuanto a la manejabilidad, no es que sea muy impresionante pero se puede jugar a gusto, desde luego no es como en el NHLPA.

MEGADRIVE .



(SONIDO)



Creemos que los jugadores no patinan bien a causa del estrepitoso ruido.

GRAFICOS

Hay un montón de patinadores distintos pero no son espectaculares.



ANIMACION



Bastante impresionante en cuanto a peleas, sangre y violencia.

MANEJABILIDAD

Los desplazamientos por el hielo son rápidos.



◆ DEPORTE VIOLENTO ◆

ÉDITOR: ELECTRONIC ARTS TAMAÑO DEL CARTUCHO: 16 Mb **DIFICULTAD: Media NIVELES DE DIFICULTAD: 5 NUMERO DE EQUIPOS: 23** NUMERO DE JUGADORES: De 1 a 4 PASSWORDS: SI



Las escenas de pelea

Los ataques a los patinadores

El boss del final

Las armas utilizadas

La rapidez de los jugadores



APPING - MEGADRIVE - MEGADRIVE

sta tarde, los Lakers se enfrentan a los Blazers sobre un parqué brillante como un espejo. El ruido de la goma de las zapatillas sobre el suelo es síntoma inequívoco de que se está celebrando un partido de baloncesto. Los jugadores están calentando en sus canastas hasta que el entrenador les llama para darles las últimas recomendaciones. La precisión demostrada antes del juego augura un buen partido. Las estrategias se han estudiado, los jugadores están a punto, los árbitros controlan sus relojes y el público termina de ocupar sus asientos. Todo está dispuesto para que dé comienzo uno de los partidos más emocionantes de la temporada. Y el principal protagonista serás tú.



MENU GENERAL

Tres modos de juego (exhibición, temporada y torneo de 16 equipos), tres niveles de dificultad, elección de 2, 5, 8 ó 12 minutos por cada cuarto, elección de música o no en los menús... Y además es posible elegir entre el modo simulación, el modo arcade o el modo arcade paramétrico. Con esta última opción, puedes elegir la velocidad de desplazamiento de los jugadores, el respeto o no a las reglas del baloncesto y la gestión del cansancio y de las lesiones.









LA PARTICIPACION

Salta a tiempo para enviar la pelota a tus compañeros, que la esperan para rematar la jugada.



LA GESTION DE LAS FALTAS

En modo simulación, se aplican las verdaderas reglas. Por ejemplo, después de 6 faltas, el jugador queda descalificado.



COMENTARIO

La primera impresión no siempre es la que vale. Al principio, el juego tiene buen aspecto, sin ser extraordinario, pero después de una jornada de juego se descubre su enorme potencial. Lo cierto es que, si al principio parecía un juego con sus limitaciones, NBA Showdown es una simulación de baloncesto con todas las de la ley. Sin embargo, el ambiente general del estadio es un poco frío, incluso un poco aburrido. La cuestión de la manejabilidad es otra cosa, tanto en el aspecto de las cosas que hace, como en el de las opciones de control que tiene el juego. Los personajes son lo suficientemente grandes como para verlos a toda pantalla y poder analizar su juego pero, en conjunto, la acción resulta un poco borrosa y a veces se pierde la bola. Por el contrario, los movimientos de los jugadores están muy bien hechos, por lo que jugar es un verdadero placer.

LA PUESTA EN JUEGO

Se saca desde el lateral en caso de falta o desde la línea de fondo en caso de canasta. El entrenador parece en ocasiones en la tabla de puntuaciones







LOS TIROS LIBRES Bloquea el balón entre los dos pequeños trazos blancos para aseaurar el tiro.



Cuando te marque un jugador, tienes el derecho de mantener el balón en tu poder.

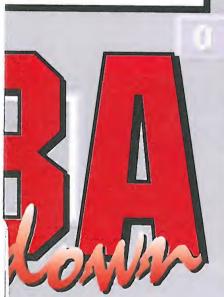


No debes pasar demasiado fuerte.



EL TABLERO MAS BELLO **DEL MUNDO**

Aquí tienes cómo destrozar el tablero y hacer que salte en mil cristales. Cada equipo posee uno o más jugadores capaces de efectuar este tipo de espectacular lanzamiento.





Puedes ver la última acción a cámara lenta. En este caso, un pase. Es posible interceptar los pases o robar el balón de las manos de tu adversario. También puedes hacer marcajes muy estrechos.



Se puede jugar con cuatro jugadores al mismo tiempo, en cualquier combinación, con el dispositivo de Electronic Arts. Es posi-

ble crear tu propio equipo con los jugadores de tu elección. Cada jugador









(SONIDO)



Buenos efectos pero el ambiente es un poco soso.

GRAFICOS

Preciso y variado. Justo lo que hace falta.



ANIMACION



A veces un poco liada, pero con 10 jugadores en el campo, era de esperar.

MANEJABILIDAD

Resulta extremadame nte fácil de manejar.



♦ FICHA TECNICA ♦

EDITOR: Electronic Arts TAMAÑO DEL CARTUCHO: 16 Mb DIFICULTAD: Media **NIVELES DE DIFICULTAD: 3 NUMERO DE EQUIPOS: 33 NUMERO DE JUGADORES: 4** SALVAR: Si



La elección de tácticas de juego.

La diversidad de jugadores.

Los tiros libres.

No se entiende lo que dice el público.











- MEGADRIVE - MEGADI

Gracias a una música atronadora, a unos gráficos espectaculares y a unos procesos técnicos sensacionales, Castlevania es definitivamente genial. Estarás de acuerdo conmigo en que no es muy manejable, sobre todo lo notarás cuando trates de hacer los movimientos más clásicos y compruebes que no te salen bien.

No te enfades, aunque todos sabemos que puede resultar frustrante,

merece la pena. Podrás disfrutar de efectos alucinantes, monstruos que explotan y toda clase de trucos visuales que te dejarán fascinado. Si consigues controlar los mandos disfrutarás como un enano con este maravilloso juego.



MAPA DE LOS SEIS NIVELES

Cada nivel está dividido en varios escenarios. Cuando pierdas, empezarás de nuevo al principio del escenario en el que estés. El juego tiene tres niveles de dificultad (fácil, medio y difícil), de 1 a 5 vidas y dos continúas.

NIVEL 1: LAS RUINAS DEL CASTILLO DE DRACULA-RUMANIA

Después de un tranquilo paseo por el bosque en el que hay un montón de opciones, llegarás al castillo. Mira bien las palmatorias para obtener más opciones, sube por las escaleras y acaba con los muertos vivientes cuando se acerquen. Camina sin detenerte porque el suelo se derrumbará a tus pies. Rompe los muros para tratar de encontrar comida.



NIVEL 3: LA TORRE INCLINADA DE PISA-ITALIA

Evita los pájaros del mal, los monstruos tratarán de destruir los pilares y saltando de losa en losa intentarán llegar a

Una vez en el interior, sube corriendo sin detenerte ni un instante o de lo contrario morirás.

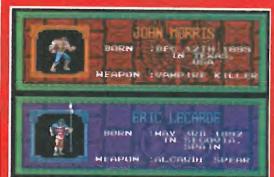






a muerte nunca llega al azar, golpea como un relámpago cuando llega la hora y tratar de menospreciar su poder es algo muy peligroso. Revivir a los muertos es llevar la contraria a la naturaleza y hace perder el equilibrio entre el Bien y el Mal. Es el caso de la Condesa Elisabeth Bartley que en el transcurso de 1917 trata de hacer volver a la vida a un vampiro. Para conseguirlo, debe viajar por toda Europa en busca del Poder de las Tinieblas, Por suerte, dos jóvenes cazadores de vampiros cuyo destino es combatir el Mal, se han enterado de todo y tratarán de impedírselo por todos los medios. Que Dios les acompañe...

AEG.



LOS PERSONAJES

Los dos personajes pueden saltar (pero no desplazarse mientras están en el aire), pueden golpear al agacharse pero siempre se detendrán al hacerlo. En compensación, mientras que uno golpea con la cadena en diagonal a la vez que salta, el otro puede golpear con la estaca hacia arriba y en diagonal sin saltar. Se puede usar la lanza para saltar muy alto y la cadena para acceder a los techos que se mueven y subir más alto. Recuperarás toda la energía al final de cada nivel.



NIVEL 5: EL PALACIO DE VERSAUES- FRANCIA

Las rosas del jardín emanan una fragancia que invierte los movimientos ¡Atención! Cuidado con los arqueros y sus flechas. En tan sólo unos instantes esa horrorosa abeja ha logrado acabar con la encantadora joven. En el interior del palacio, deberás enfrentarte a un montón de viejas armaduras reanimadas por el diablo.





NIVEL 2: EL LUGAR SANTO DE ATLANTIS

El agua helada refleja tu imagen... no te caigas o te ahogarás. ¿El camino parece bloqueado? No lo creas, golpea con tu arma los bloques helados y podrás continuar. Cada vez que te enfrentes a un monstruo, su energía será inferior a la tuya. Algunas opciones te permiten acabar con todos los enemigos de la pantalla, aumentar la eficacia de tu arma e incluso conseguir armas más poderosas (bolas de fuego, hachas gigantescos...)



El puente del castillo desciende... Una vez dentro, te arrepentirás de haber llegado hasta aquí. Sigue el camino que decidan tus pies y no pienses en nada más. De repente se invertirá la vista y te verás con los pies en la parte superior de la pantalla. Cuando todo se vuelva normal, unas armaduras mortales se lanzarán a por ti a toda velocidad. Explotarán en mil pedazos...





MEGADRIVE .



(SONIDO)



Las músicas hacen que tu espíritu se lance a la aventura.

GRAFICOS

Muy variados en estilo y color y muy minuciosos.



ANIMACION



Los efectos son rápidos y esconden los defectos del personaje.

MANEJABILIDAD

La verdad es que es un poco nefasta.



+ PLATAFORMAS +

EDITOR: Konami
TAMAÑO DEL CARTUCHO: 16 Mb
DIFICULTAD: Dificil
NIVELES DE DIFICULTAD: 3
NUMERO DE NIVELES: 6
NUMERO DE JUGADORES: 1
PASSWORDS: SI
CONTINUAS: SI



Gráficos bastantes sorprendentes.

El número tan elevado de opciones.

Los boss articulados y desmontables.

No hay modo de dos jugadores.

El movimiento de los personajes.

83%



ste domingo

querida abuela

pasado, mi

me regaló el

Art of Fighting con el

revancha de la última

partida que jugamos

tercera edad. ¡Pobre

en su club para la

A pesar de ser la

residencia no

Mega-abuela de la

fin de que jugara

contra ella la

infeliz!















HVE - MEGADRIVE

COMENTARIO

Es uno de esos juegos en el que lo más divertido es jugar con la opción de dos jugadores para poder disfrutar con un amigo (o con tu abuela) de una auténtica lucha feroz. Para poder vencer en los combates hay que ejercitar mucho los dedos y golpear los mandos a toda velocidad. Todos los personajes son prácticamente iguales a la hora de pelear, si bien la elección dependerá un poco de tus gustos particulares. Elige a Robert, Ryo o Karate y te será más fácil vencer todos los combates. Pero si no te fías... pruébalos a todos y luego elige al que más te guste. Desde luego, los tres botones del mando se te quedarán pequeños a la hora de lanzar tus golpes, pero no desesperes y sigue practicando. Si sigues todos estos consejos seguro que consigues ser el campeón de tu barrio o el de la residencia de ancianos de tu abuela.

En el modo "Scenary", puedes a der tres veces a la pantalla de ba (después de cada victoria sobre miembros del sindicalo del crimen

pensará en ganarme a mí... En fin, esta vez sí que voy a aplastar a todos mis adversarios y a salir victorioso porque no estoy dispuesto a perder como hice la vez pasada con la versión de Neo Geo. Este nuevo cartucho de 16 Mb de Sega es una maravilla y en menos de dos minutos puedes disfrutar de un combate salvaje.

Los dos héroes y el boss final, Mr. Karate, son los combatientes que darán más golpes durante el juego, aunque hay una cierta igualdad entre los diversos antagonistas Los otros. Lee, Jack y los demás, poseen el mismo golpe extremadamente poderoso.





Vosotros, adorados lectores, para poder vencer tenéis que aprender las nueve técnicas especiales de cada personaje, de las que Karate posee las de Ryo y Robert acumuladas.

Super Fire Blow: Delante, Parar, Diagonal Al Porar, Abajo, Diagonal Abajo-Delante, Delante





Telsu-No-Tsume Abajo, Diagonal. Abajo-Delante, Delante + B.













Buenas músicas de ambiente pero algo escasas.

GRAFICOS

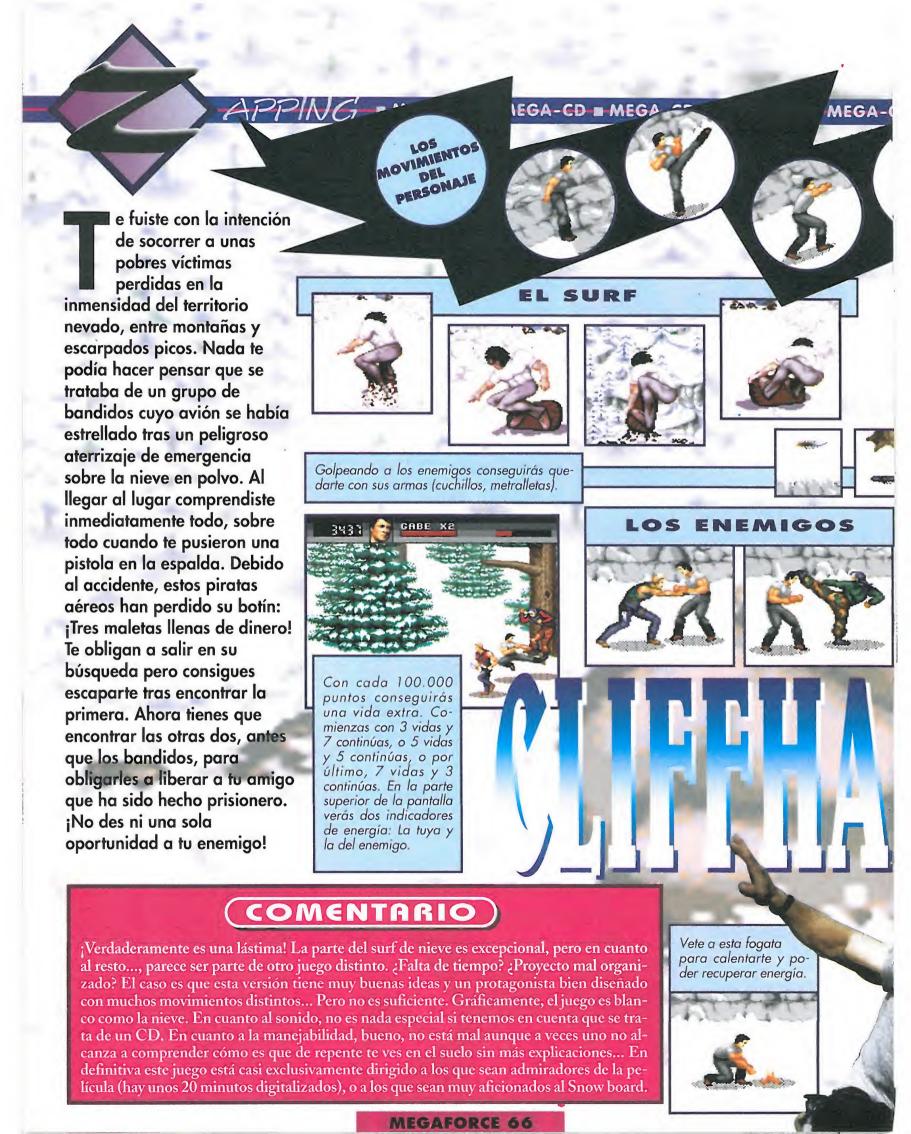


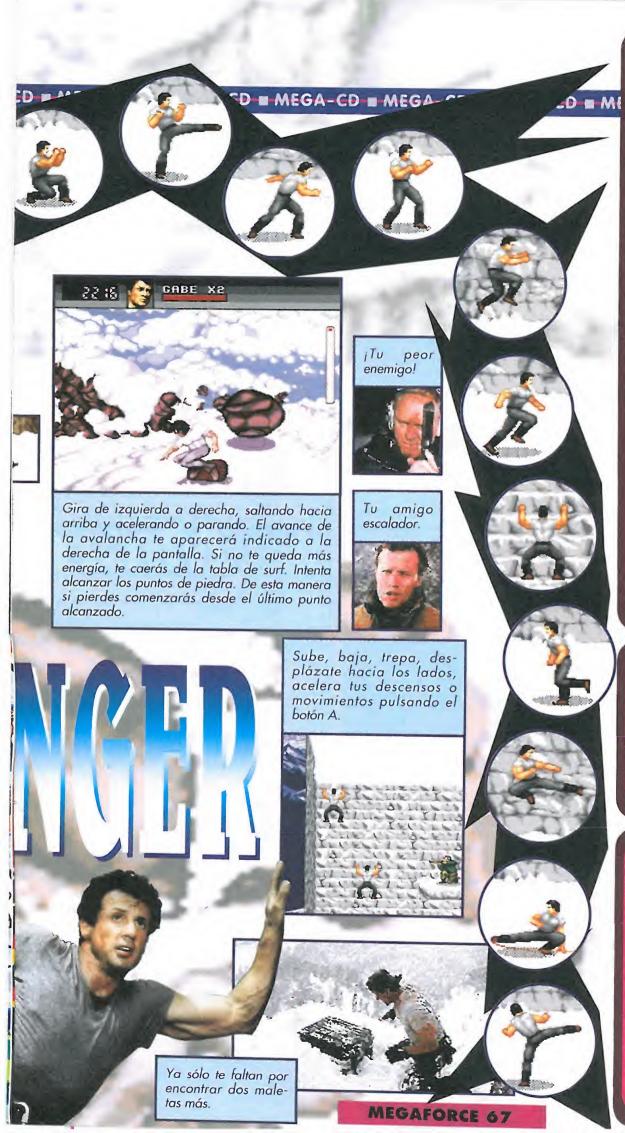
combinación de sprites y una gran fluidez en los movimientos.



+ FICHA TÉCNICA +

TAMAÑO DEL CARTUCHO: 16 Mb NIVELES DE DIFICULTAD: 4 NUMERO DE JUGADORES: 1 ó 2





PHEENANGED

MEGA-CD .

VITTE T TITILY TO THE VITE OF THE VITE OF

(SONIDO)



La música es de la película. Los ruidos están bastante bien.

GRAFICOS

A excepción de las digitalizaciones del film, los gráficos son muy simples.



ANIMACION



Ruenas sensaciones para el surf. El resto es algo decepcionante.

MANEJABILIDAD

Tiene algunas imperfeccione. El resto no está mal.



+ ACCION +

EDITOR: Sony Imagesoft
DIFICULTAD: Dificil
NUMERO DE CD's: 1
NIVELES DE DIFICULTAD: 1
NUMERO DE NIVELES: 7
NUMERO DE JUGADORES: 1
PASSWORDS: NO
CONTINUAS: SI

+ El surf (aunque en la película no hay).

+ Las imágenes de la película.

+ El tamaño de los sprites.

No hay passwords.

La etapa de escalada es desesperante.

79%



oy ya es viernes.

He invitado a mi

amigo Emilio y vamos a jugar

iuntos con los coches de

del colegio. Luego frota

quitarlas... ¡Ji, Ji!

mesa de la cocina en

para hacer obstáculos

sobre la pista! Cuando estoy en el baño, también es divertido, y cuando no está papá, juego encima de

Es normal, no hay nada

Con los amigos siempre

tenemos ganas de crear cualquier cosa, pero no hay

manera, así que cogemos

lo primero que vemos...

para poder jugar por aquí.

su mesa de billar.

horas y horas para intentar

La última vez transformé la

Indianápolis. ¡Menuda la

que se armó cuando mezclé

la miga de pan con la miel

A mamá no le gusta nada, y para trazar el circuito utilizamos tizas de colores

juguete. ¡Es guachi!

PPING











Todos los personajes están aquí. Debes elegir el tuyo. Modo un solo jugador: Puedes hacer una competición contra 1 ó 3 amigos. Modo 2 jugadores: Se puede comenzar una competición al que gane primero 4 carreras, o una carrera sencilla eligiendo el vehículo.

EN LA PLAYA



En el primer modo de juego no hay más que dos vehículos en carrera, cada uno de los cuales posee cuatro puntos. Cada vez que uno de ellos deje atrás al otro, conseguirá un punto más. Ganarás si consigues 8 puntos, o si finalizas las tres primeras vueltas de carrera con la máxima puntuación.



En el segundo modo, hay cuatro vehículos en carrera. Debes llegar el primero o el segundo para poder participar en la siguiente prueba.

EN EL TALLER DE BRICOLAJE

Patinazos sobre gotas de aceite, frenazos sobre las gotas de cola...



EN EL CUARTO DE BAÑO

Un pequeño salto a la botella de champú, un buen pase de la pastilla de jabón... ¡Pero ojo, se está vaciando la bañera, y el barquito corre el riesgo de encallar en cualquier momento!





(COMENTARIO)

Micro Machines es un juego muy original que hay que tener aunque no sea de lo más genial. Si no sabes qué hacer y tienes ganas de divertirte con un amigo o una amiga, te gustará tenerlo a mano y echarte unas cuantas partiditas. Los sonidos y la animación son sólo regulares, pero las graciosas animaciones, el grafismo y la manejabilidad compensan la falta anterior. Todo lo dicho es todavía más cierto para la Game Gear, en el modo dos jugadores sobre la misma consola. Es un modo de juego muy interesante aunque tampoco está super bien realizado ya que los vehículos se aceleran automáticamente.

















¡Es chachi! Los tanques pueden disparar pro yectiles para destruir a los otros tanques



No hay música durante la carrera. Los ruidos son regulares.

GRAFISMO

MicroMachines

Muy original. Objetos muy bien realizados.



ANIMACION



A parte de los coches, no se mueve nada.

MANEJABILIDAD

FICHA TECNICA ◆

TAMAÑO DEL CARTUCHO: 2 Mb

NUMERO DE JUGADORES: 1 o 2

NIVELES DE DIFICULTAD: 1

NUMERO DE CARRERAS: 22

Cambia según j los vehículos, aunque en cualquier caso es muu buena.

EDITOR: Codemasters

DIFICULTAD: Dificil

PASSWORDS: NO CONTINUAS: NO



chines WALKINIM 31422

HE ORIGINA,

VERSION GAME GEAR

Es una novedad. Es una novedad.
Es posible jugar con
otro compañero con una sola
Game Gear. Uno de ellos
utilizará los botones de dirección,
y el otro los botones 1 y start.
La aceleración de cada vehículo
es automática. También es
posible jugar con las dos,
conectando dos
Game Gear Game Gear.

SOBRE LA MESA DE BILLAR

Ponte a hacer slalom entre las bolas, súbete a los bordes de la mesa y esquiva algunos agujeros.













Pilotarás hasta ocho tipos de vehículos

SOBRE LA MESA DE LA COCINA

Las gotas de miel te frenan y las de leche te hacen derrapar. Intenta no empotrarte contra una naranja o cualquier otro postre...



MEGAFORCE 69

8

Empujar a los adversarios fuera del circuito.

Los lugares en los que se desarrollan las carreras.

La carrera de tanques.

Durante el recorrido no hay posibilidad de recoger ninguna opción.

No hay helicópteros como en Megadrive.

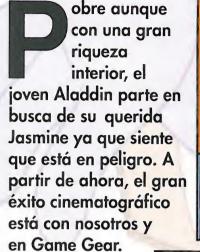


Tras robar el panecillo huye cabeza.



saltando sobre los bidones y los agujeros. Esquiva las jarras que caen sobre tu





:Menudo

ambiente!





Códigos BLTO y UIAN Sigue a Afar saltando sobre los agujeros y esquivando al rayo. Debes utilizar la espada para hacer retroceder a la ser-



a salvo.

APPING

NIVEL 3

Código ASNF

Los tres circulos de la

parte superior de la

foto indican tu nivel



Vuela hasta la salida con tu alfombra mágica evitando la lava y los demás peligros.



NIVEL 4

Código DMIA Sigue a la alfombra mágica saltando sobre los aquieros. Debes tener mucho cuidado en no tocar los dia-



Aladdin™ @Virgin Games es una maica registrada de Virgin Enterprises Ltd. Disney characters © The Walt Diney Company

COMENTARIO

¡La magia está con nosotros! Los gráficos, sonidos y personajes, son encantadores, lo que hace que el juego sea extraordinariamente divertido. El único problema radica en la duración de la aventura que en ningún caso será de más de una o dos horas, y con una única dificultad en el nivel 5. ¡Es una lástima! Es un juego demasiado fácil y sencillo...

GAME GEAR =

GRAFISMO

(ANIMACION)



◆ PLATAFORMAS ◆

EDITOR: Sega TAMAÑO DEL CARTUCHO: 4 MB **DIFICULTAD: Fácil NIVELES DE DIFICULTAD: 1** NUMERO DE NIVELES: 9 NUMERO DE JUGADORES: 1 PASSWORDS: SI CONTINUAS: SI

¿Porqué guardas Videojuegos que conoces de memoria, si los puedes "**intercambiar**" con gente de toda España, por sólo **990** ptas. y en pocos días?

¡CAMBIA!

Swap direct

EL MAYOR CLUB DE INTERCAMBIO DE VIDEO ILIEGOS

¿ Qué es Swap Direct?

Swap Direct es el más famoso método de Intercambio de Videojuegos, que pone a tu alcance cientos de títulos, para que puedas disfrutarlos mucho más por muchísimo menos dinero, sólo 990 ptas. por cada intercambio. Es un Club, "gigante" formado entre miles de personas, y que cuenta con el respaldo tecnológico de una gran empresa. Deja de preocuparte por los elevados precios de los Videojuegos, porque a partir de ahora puedes jugar "a tope". No dejes pasar esta oportunidad y ¡Apúntate! con Swap Direct.

Todas las ventajas

Fijate blen en todas las ventajas que te ofrecemos:

- 1.- Los precios más bajos en Intercambio.
- 2.- Posibilidad de elegir entre infinidad de Videoiuegos.
- 3.- Participar continuamente en Sorteos de Premios Alucinantes.
- **4.** Recibir un **regalo siempre** con cada intercambio.
- 5.-Servicio telefónico a tu disposición para consultas, sugerencias, o dudas que puedas tener.
- **6.-** Control de calidad en todos los Videojuegos.
- 7.-Recibir a partir de tuprimer intercambio. y sin moverte de casa, información MUY VALIOSA, así como catálogos de: Videojuegos, Compact Disc, Radio control, Discman, Maquetismo........

Instrucciones del Intercambio

 Rellena la Solicitud de Intercambio y envíala junto con tu Videojuego al:

Aptdo. Correos 16.121 08080 BARCELONA.

-Normalmente recibirás tu Videojuego intercambiado a los 3 o 4 días,pero si no lo tenemos en almacén puede tardar un máximo de 14 días.

-El Videojuego intercambiado es de tu propiedad.

-Es Imprescindible que todos los Videojuegos que nos envíes, funcionen correctamente, incluyan caja original y manual de instrucciones. -No admitimos Videojuegos de "**imitación**" (sólo marcas originales), nl **3 en 1, 4 en 1** etc...

- Tampoco aceptamos los que vienen de **regalo** al comprar la cónsola.
- Los Videojuegos Japoneses sólo se pueden Intercambiar por Japoneses.
- -Se aceptan Videojuegos americanos (Genesis)
- -Los Intercambios son siempre de una Videocónsola por una misma, y de un Videojuego por uno.

Al rellenar el cupón

Escribe el nombre del Videojuego/s que nos mandas para cambiar. A continuación en las restantes casillas debes escribir por orden de preferencia qué videojuego quieres recibir a cambio (te damos cinco posibilidades), uno de ellos será tuyo. Finalmente escribe el modelo de cónsola a que pertenecen.

Con este mismo cupón puedes cambiar hasta tres videojuegos, pero si no quieres recortar el cupón o resulta que cambias más de tres Videojuegos, puedes fotocopiar o hacerlo "a mano" en hoja a parte. (Diciéndonos en que revista has visto este anuncio)

SI tlenes algún amigo que quiere intercambiar, puede hacer lo mismo (fotocopiar o o copiar "a mano").

¡MUY IMPORTANTEI: Los títulos de los Videojuegos que pidas a cambio han de estar en CONSONANCIA con el que envíes, es declr: juego de 1.992 por juego de 1.992, novedad por novedad, etc... Entendemos por Novedad, juegos aparecidos hasta la pasada Navidad. Es imposible intercambiar ultimísimas novedades como "Sonic 3".

El Ofertón

Por cada Intercambio que hagas tendrás un regalo **¡Sorpresa!**



Por cada "Dos" Intercambios" que hagas a la vez, **elTercero**

i Gratis!

Gran Sorteo

Los 100 primeros Intercambiosque recibamos entrarán en el sorteo de una "Mega CD"

MEGADRIVE
MASTER SYSTEM
GAME GEAR
SUPERNINTENDO
NES
GAMEBOY



Cupón de Intercambio Rellena, recorta (o fotocopia) y envía este cupón junto con tu videojuego/s a: Aptdo. de Correos 96.031. 08080 BARCELONA. Nombre: Apellidos: Dirección completa: Provincia: Fecha de nacimiento: ¿Tienes adaptador de Juegos Americanos? Qué modelo/s de cónsola tienes? Marca con una cruz todos los 'Hobbyes' que te gustaría recibir CATALOGO: Videojuegos: PC-CD rom Música: Compact Disc y Reproductores Discry Naquetismo. Radiocontrol 'Coches' Posters. Duegos de Mesa: Rol. NO ENVIES DINERO - PAGO CONTRARREEMBOLSO - GASTOS DE ENVIO 350 Ptas	uitimisimas novedado	es como sonic 3",				
Marca con una cruz todos los 'Hobbyes' que te gustaría recibir CATALOGO: □ Videojuegos: Cónsola. □ Videojuegos: PC-CD rom □ Música: Compact Disc y Reproductores Discman. □ Maquetismo. □ Radiocontrol 'Coches' □ Posters. □ Juegos de Mesa: Rol.	Cupón de Intercambio Rellena, recorta (o fotocopia) y envía este cupón junto con tu videojuego/s a: Aptdo. de Correos 96.031. 08080 BARCELONA. Nombre:					
	Marca con una cruz todos los "Hobbyes" que te gustaría recibir CATALOGO: Uvideojuegos: Cónsola. Videojuegos: PC-CD rom Música: Compact Disc y Reproductores Discman. Maquetismo. Radiocontrol "Coches" Posters. Juegos de Mesa: Rol.	Tu Videojuego. 1.Titulo	1 Intercambio	2 Intercambios	3 Intercambios	



ienvenidos todos.

espectáculo, fans de

Barkley y de Pippen y

aficionados al

preparáos ahora, porque llega

NBA Jam. Lo mejor será que

aviséis a vuestros padres de

que podéis sufrir un ataque

pasajero de autismo tras las

a una pantalla de 8 x 6 cm.

largas horas dedicadas a mirar

amantes de la NBA en su conjunto. Si el Dream Team os enganchó definitivamente a uno de los deportes más conocidos del mundo,

GAME GEAR GAME

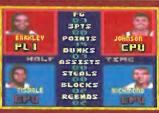


27 equipos están a tu disposición en este "2 contra 2". El jugador de los Suns hasta Pippen de los Bulls.

selecciona a dos de los mejores jugadores de la NBA, ya sean de la Costa Este o de la Costa Oeste de los Estados Unidos, desde Barkley



CONCHING TIPS INCREASE THE CHANCE OF A JUMP SHOT GOING IN BY RELEASING THE SHOOT BUTTON AT THE PERK OF YOUR JUNE.





Después de cada parte, el entrenador se permite daros algunos consejos sobre los acontecimientos (mejor colocación de los jugadores, uti-lización del turbo en el momento adecuado, etcétera). También aparecen en una tabla las estadísticas de los dos jugadores de tu equipo. En ella se van acumulando las notas, hasta que al final del partido se muestran todos los porcentajes. Veremos si eres capaz de hacer que tu equipo pase a formar parte de la leyenda del baloncesto.





Aguí está el estadio, el teatro de las vanidades donde se desarrolla la acción. Como podéis ver, se trata de una pista de baloncesto tradicional en la que hay cuatro deportistas de alto nivel de la NBA, luchando en cuatro períodos (la velocidad del paso del tiempo es regulable). Es verdaderamente triste que los programadores no hayan pensado en el modo de dos jugadores por medio del Game Link.

COMENTARIO

Una buena conversión del original juego de arcade para la Game Gear, aunque con sus defectos: el cansancio, la imposibilidad de jugar con un amigo por medio del Game Link y los numerosos parpadeos. A pesar de eso, el jugador tiene unas grandes posibilidades en cuanto a las jugadas a realizar, todas ellas absolutamente espectaculares. Sin embargo, es necesario decir que es un producto que hay que consumir con moderación.



NUMERO DE EQUIPOS: 27

CONTINUAS: Infinitos

NUMERO DE JUGADORES: 1 CLAVES DE ACCESO: Sí







Si hay alguien que conozca a fondo las triquiñuelas de un juego, ese es el Maestro Sega, un tipo listo donde los haya. No hay nadie que se resista, arma que no pueda conseguir ni enemigo que no pueda vencer. Pero todo lo que él sabe no tendría sentido si no pudiera contarlo a sus amigos, para que saquen el mayor partido a las consolas Sega y a sus juegos. Nuestro amigo tampoco se olvida de los consolegas que tienen en su propiedad la Game Genie o el Action Replay, facilitando códigos para los juegos más conocidos. Si te has quedado atascado en algún juego, pon a prueba esos trucos, consejos y códigos, pueden ser tu solución.

SUNSET RIDERS





Si quieres llegar a tener hasta 99 "Continúas", vete al menú de opcio-

nes y escucha los sonidos pulsando continuamente la B: Sonido 00, sonido 1A, sonido 19, sonido 18, sonido 17, y tres veces el sonido 0E. Vete a la opción "EXIT" y pulsa nuevamente la B.

TECHNOCLASH

Estos son los cuatro primeros códigos de

Nivel 1-: 8PX0BFAL

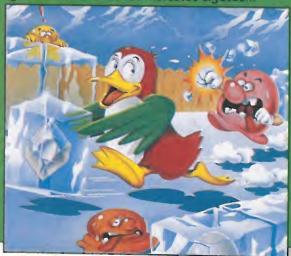
Nivel 2-: PP5PPPP5 Nivel 3-: EP5PF5PR

Nivel 4-: CPPPPPOR



PENGO

En este juego de la época de las glaciaciones debes buscar la pantalla de presentación, pulsando Arri-GAME GEAR ba, 1, 2, y Start. Pasarás directamente al round 16 y con 7 vidas. Esto simplifica las cosas, al conseguir deshacerte de los molestos zigotos...



OUT RUN EUROPA



de la carretera cuando veas un obstáculo a lo lejos. La poli te seguirá y se la pegará contra el primer obstáculo que aparezca. También es posible que decida finalizar la persecución.

05

Nivel 2-: NASHWAN Nivel 3-: COYOTE Nivel 4-: FOXX



ASTÉRIX



Nivel 1-: INSULA Nivel 2-: CONDOR Nivel 3-: VIENNA Nivel 4-: AVALON Nivel 5-: DULCIS



MEGAFORCE 73



BATMAN Returns

Mensaje para todos los "Caped Crusaders" Si quieres escuchar numerosos temas musivales en la versión Game Gear, pulsa STAR justo cuando arranque el aparato, y cuando desaparezca el logo de Sega en la lejanía, accede al menu Sound Test. Pulsa le tecla 2 para Escuchar.

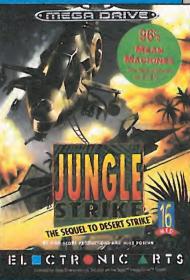
Coge tus Batarangs y, cuando pases a la habitación final, golpea al pingüino todas las veces que puedas. Prosigue con tu ataque mientras esté en el aire. No te detengas mientras te tire los paraguas. En la parte izquierda de la pantalla hay una zona de calma en donde podras estar tranquilo. Cuando el pingüino ataque con su pato gigante, debes utilizar todo lo que puedas para neutralizarlo. Si en ese momento de la partida te quedan 4 "Specials", podrás acabar tranquilamente con el pingüino. En caso contrario no te distraigas y utiliza tu reión.

JUNGLE STRIKE

Aquí van los códigos de acceso de este juego de acción/refle-

- RXVWT74MYR7
- 9WT7NL6PF39
- X7NL4SHCYRN
- VL4S6MGZBVP
- WS6MHPZF9TJ
- TMHPGCFDYRL
- 7PGCZJYK3XM
- NCZJFD3BRWC





SILPHEED

Menudo "Select stage"... ¡Es muy divertido! Durante la presentación del juego teclea: ABAJO ABAJO, ARRIBA, ARRIBA, DERECHA, IZQUIERDA, A, B, y START.

SONIC CHAOS

La segunda esmeralda:

Debes subir por las plat

Debes subir por las plataformas
hasta llegar a la tele que permite detener el tiempo. Luego

utiliza el muelle situado a la derecha para alcanzar la primera plataforma. Coge otro muelle y utilizalo para rebotar hasta la plataforma más elevada. Salta finalmente hacia arriba y a la izquierda para encontrar la joya.

La tercera esmeralda:

Tienes que recorrer el tubo hasta cuatro veces haciendo el mismo trayecto. Durante la quinta, pulsa constantemente el mando hacia arriba para poder ir por el camino superior que te conducirá hasta la joya.

La cuarta esmeralda:

Debes ir lo más rápido que puedas, hacia la zona de la derecha, utilizando los patines voladores que veas. La piedra preciosa esta arriba, sobre una gran plataforma. Si en ese lugar no hay ningún Skate-board y todávia te sobra algo de tiempo, vuelve hacia atrás para conseguir alguna más.

La quinta esmeralda:

Te encontrarás con un monton de tubos. La mejor solución consiste en utilizar el botón PAUSA para identificar sin prisas el camino correcto. Si encuentras el camino que te lleva a la joya, verás que en el extremo de la tubería hay un muelle que te envia de nuevo a su interior. Deberás saltar en el momento preciso para esquivarlo y conseguir la piedra preciosa situada a la izquierda.

La sexta esmeralda:

La joya aparece cuando hayas acabado con el Dr Robotnik al finalizar el 6º nivel "ELECTRIC EGG ZONE". La joya solo aparece si ya tienes las otras 5. Para llegar al final del juego es imprescindible tener todas las esmeraldas. En caso contrario te encontrarás con el mensaje "Try Again".



MAC DONALD GLOBAL GLADIATORS



Si quieres acceder al "Select round", estando en el juego, debes activar la pausa y teclear la siguiente secuencia: B, C, B, A, B, B, C, B, A, B pero con el primer mando.



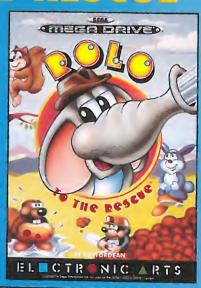
DEFENDERS OF OASIS

Se trata de un juego de rol de 4 Mbytes repleto se secuencias musicales y efectos sonoros. Todos ellos pueden ser escuchados individualmente mediante la siguiente combinación: en la pantalla de presentación sitúa el mando en la posición Arriba y pulsa Start. Toma nota de los 49 efectos sonoros y de las tres voces que aparecen. Ahora pulsa simplemente el mando a la izquierda o a la derecha apuntando el cursor sobre alguno de los temas propuestos. ¡Y escucha!

ROLO TO THE RESCUE



Cuando estés en la pantalla de presentación pulsa con el mando: Diagonal Arriba-Izquierda, A y C simultáneamente. Luego haz Reset y seguidamente pulsa el botón B, pero sin haber soltado la anterior posición (¡ya sé que es complicado, pero con algo de práctica...).





El Game Genie es un pequeño accesorio que puedes encontrar en cualquier parte, y del que ya te hemos hablado en otras ocasiones. Se enchufa entre tu consola y el cartucho de juego. Al introducirse los códigos que te damos (o los que vienen con

cada juego), podrás modificar el comportamiento de éste: Muchas más vidas, munición ilimitada, etc... o por el contrario podrás aumentar el nivel de dificultad.

T2, THE ARCADE GAME

Comenzar con 25 créditos-: EY6A-BE3W
Comenzar con 50 créditos-: LA6A-BE3W
Créditos infinitos-: RZ8A-A6V6
Invencibilidad: RGJA-A60C
Cañón armado con municiones infinitas: AADT-AAEL
Rockets infinitos & shotgun-: RZ8A-A6X0



ALIEN 3

AACT CA6J Para detener el tiempo ANBT AAEY Para comenzar en el nivel 3 **A2BT AAEY** Para comenzar en el nivel 5 **BEBT AAEY** Para comenzar en el nivel 7 **BNBT AAEY** Para comenzar en el nivel 9 **B2BT AAEY** Para comenzar en el nivel 11 CEBT AAEY Para comenzar en el nivel 13 CNBT AAEY Para comenzar en el nivel 15 AJNA EA3R Municiones ilimitadas para la metralleta Reservas infinitas de lanzallamas AJMA EA7C RG2T C6W4 Para llenar tu reserva de energía con un solo kit de socorro A2EA AA8R Vidas infinitas

MORTAL KOMBAT

"Installar" la sangre: ABNT-CABN Tiempo infinito: AKRA-AA7N

Cada round en 90 segundos: WBRA-AAEA

Comenzar el combate 2: AJ9A-CAG2 Comenzar el combate 3: AN9A-CAG2

Comenzar el combate 4: AT9A-CAG2

Comenzar el combate 5: AY9A-CAG2

Comenzar el combate 6: A29A-CAG2

Comenzar el combate con Goro: BN9A-CAG2

Comenzar el combate con Shang Tsung: BT9A-CAG2 Las caídas al suelo producen el máximo de daños : 8C7T-AAA2



SONIC 3

Selección de nivel: Cuando salga el título presionar ARRIBA, ABAJO, ABAJO, IZQUIERDA, DERECHA y B.



FINAL FIGHT



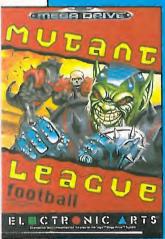
Se trata de un golpe super-rápido. Cuando aparezca el título del juego, vete a las opciones. Selecciona Exit y pulsa DERECHA, A, B, y START. Coge tu personaje y ponte a jugar.



MUTANT LEAGUE FOOTBALL

Si quieres jugar al "Mutant League Bowl" con el equipo que quieras, debes teclear uno de los siguientes códigos:





Darkstar Dragons Deathskin Razors Icebay Bashers Killer Konvicts Midway Monsters Misfit Demons Psycho Slashers Rad Rockers **Road Warriors** Screaming Evils Sixty Whiners Slaycity Slayers **Terminator Trolz** Turbo Techies Vile Vulgars **War Slammers**

FMK3XYSL1Q 1CK111111H 2CK111111D HGK111111J 3CK111111F JH111111G GMK111111D 5CK111111M BDK111111J KLK111111L CBK111111J LJK111111M MLK111111J NMK111111Q 4CK111111L DCK111112

EL LIBRO DE LA SELVA

GAME GEAR Select Round: Cuando aparece el logo de DISNEY durante la presentación del juego, espera hasta que la pantalla quede completamente oscura, y pulsa: ARRIBA, ABAJO, ARRIBA, ABAJO, IZQUIERDA, DERECHA: IZQUIERDA, DERECHA.



Seguro que ya sabes lo que es este pequeño cacharrito, llamado "Action Replay". No hace falta tomar ninguna precaución particular para hacer funcionar los códigos que vienen a continuación. ¡En cualquier caso no te saltes a la torera los consejos de uso del aparato, que da el fabricante! Pon el interruptor en la posición de introducción de códigos, arranca el juego, y en la pantalla de presentación introduce el código que quieras. Ya sólo te falta volver a poner el interruptor en la posición de Activado.

TMNT: THE HYPERSTONE HEIST

Vidas infinitas para el jugador 1-: FFC05 90050 Vidas infinitas para el jugador 2-: FFC05 BOO50 Energía infinita para el jugador 1-: FFC03 90004 Energía infinita para el jugador 2-: FFC03 B0004

ALADDIN

Energía infinita : FFEFF AOOO8 Manzanas infinitas-: FFEFE 10033 Diamantes infinitos-: FFEFE 30039



JEWEL MASTER Invencibilidad: FFC60 90001

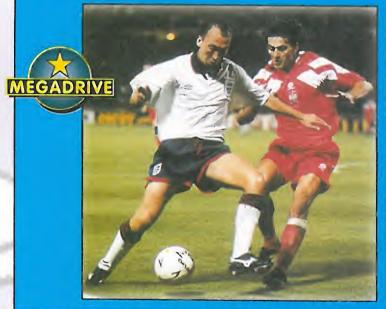
JUNGLE STRIKE

Vidas infinitas-: FF10C F0003 Gasolina infinita-: FF10C 70062



INTERNATIONAL SOCCER

Si quieres marcar goles de forma más fácil, basta con estar en la esquina superior izquierda de la portería y disparar a la red abajo a la izquierda. De esta manera el portero lo tendrá más difícil para parar tus disparos.



Open Ocean: MUEVF Cold Water: ONNWE Open Ocean II: SVNKG

Deep Water: SJRCH City of Forever: WJBSI

Origin Beach: MGJNV Dark Water: AOKIR

Deep Water II: GBJEL

The Tube: QSOWO

The Machine: GSCSP The Vortex: UQQGW



FLASHBACK

¡Si introduces el código "PIXEL" te llevarás una sorpresa!







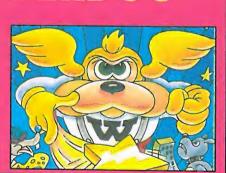
Nivel 2 -: MYSTIC

Nivel 3-: ANKLES Nivel 4-: LEDZEP

Nivel 5-: REEVES

Nivel 6-: PIXIES

Nivel 7-: WOOPIE



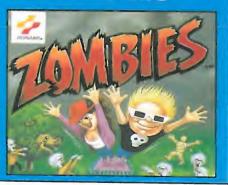


Nivel 25-: LLNN

Nivel 29-: QNKR

Nivel 33-: SDHM

Nivel 37-: BKVR



CADA MES RHINE TE HACE UNA IMPRESIONANTE OFERTA. ¡¡ESTATE ATENTO!!

RHINE HTR POR CRIRLOG

Alberto Aguilera, 29 28015 - MADRID **2**(91) 559 97 82

Se acepta el pago con Tarjeta VISA.







NOVEDADES SEGA ¡Lo mejor!



ADEMAS, puedes comprar juegos nuevos vendiendo tus juegos usados abonando la diferencia.

ADEMAS, durante este mes si deseas intercambiar juegos, solamente te costara 300 PTAS.

ADEMAS, también puedes comprar juegos uasados a precios muy económicos.

TELEFONO PEDIDOS (91) 669 74 10 Gastos de envio por Correo 300 plas.; por Agencia 48 Horas 800ptas.

PARA INTERCAMBIOS ENVIA ESTE CUPON JUNTO A TUS JUEGOS A RHINE, APTDO. CORREOS 75 - 28830 - SAN FERNANDO DE HENARES (MADRID). Nombre y Apellidos..... Dirección Piso Letra Población C.P. Provincia Teléfono (......).... ENVÍO LOS SIGUIENTES JUEGOS PARA CAMBIAR: QUIERO ME ENVIEN A CAMBIO LOS SIGUIENTES JUEGOS POR EL ORDEN DE PREFERENCIA QUE INDICO: CONSOLA

(RECORTA Y ENVIA ESTE CUPON)

NOTA: Todos los juegos tienen que venir con instrucciones y caja. Llamanos y pide te enviemos información a tu domicilio de todos nuestros títulos.

EL-TRBLON

COMPRAS VENTAS

¡Oferta! Vendo los juegos Italia 90, Super Hang On y Columns por tan solo 6,500 ptas. Telf: (91) 4665858. Alexis Martin Madrid Ref. VC420

Vendo silla "Action Chair" de Sega para Megadrive con 2 semanas de uso, por sólo 10.000 (valor real: 20.000). Sólo provincia de Sevilla. Preguntar por Damián. Telf.: 4727203, de 2 a 5 de la tarde. José Damián Pareja Sevilla Ref. VC421

Vendo Jungle Strike a 7.500 ptas., Global Gladiators, LHX Attack Chopper y Alien 3 por 5.000 ptas. cada uno. Telf.: (95) 4863602. Todo para Megadrive. Federico Brenes Utrera, Sevilla Ref. VC422

Vendo Master System II con un mando y 4 juegos entre ellos Sonic 2, por solo 15.000 ptas. Negociables. Telf.: (956) 834380. Jesús Peralta Puerto Real, Cádiz Ref. VC423

Vendo juegos Megadrive, que son Strider, Sonic 2, Kid Chamaleon, 688 Attack Sub, Mercs, Golden Axe, World of Illusion. Telf.: (965) 177562. Juan Alicante Ref. VC424

Vendo Master System 2 con

dos mandos y los juegos Sonic y Alex Kidd por 8.000 ptas., está en perfectas condiciones. Telf.: (953) 229434. Alberto Alonso Illana Jaén Ref. VC425

Vendo los siguientes juegos de Master System: Asterix, Basketboll Nightmare, Bonanza Bros, Cloud Master, Populous, Rampage, R.C. Grand Prix, Sonic 1 y Sonic 2. Llamar al (943) 450878. Noches. Yosu de Andrés San Sebastián Ref. VC426

Vendo MS con 3 juegos (Sonic, Alex Kid y Terminator) y 2 mandos. Precio a convenir. Llamar al 3760556. David Rivas Cornellá, Barcelona Ref. VC427

Vendo juego de Megadrive: Hellfire a 2.000 ptas., Castle of Illusion más Aero Blasters 4.500, Wrestle War 2.000. Telf.: (93) 3352410. Daniel Molina Hospitalet, Barcelona Ref. VC428

Vendo Fatal Fury por 6.000 ptas., o lo cambio por el Two Crude Dudes o Street Fighter II. Telf.: (958) 150989. Raúl Navarro Granada Ref. VC429

Vendo Megadrive con 4 juegos (Sonic, Golden Axe 2, Crue Ball y Abrams Battle Tank) y un control pad. Muy nueva, usada solamente un par de veces, todo por 25.000 ptas. Regalo muchas revistas. Todavía en garantía. Interesados escribir a: C/2 de Mayo nº30, L'Alcudia 46250. Juan Miguel Gómez L'Alcudia, Valencia Ref. VC430

Se venden juegos de MS: Alex Kid in the Hightech World y Lase Ghosts. A 6.000 ptas. los dos juegos. Llamar al 3300537. Eduardo Ferreiro Barcelona Ref. VC431

Vendo Sonic para Master System 2 por 2,500 ptas. Preguntar por David al número 158841. David Molina Granada Ref. VC432

Vendo juegos de Megadrive: Toki por 6.000 ptas., Golden Axe 2 y Wonderboy 3 por 3.995 cada uno o cambio por el Gynoug. Telf.: (988) 771616. Germán Miguelez Villamuriel, Palencia Ref. VC433

Compro Mega-CD (1 o 2) y Olympyc Gold para Master System. Llamar al (95) 4351825. Mario J. Gómez Sevilla Ref. VC434

Vendo 5 juegos de Megadrive (algunas novedades) por 17.000 juntos). Si los compras todos regalo el Tortugas V. Sólo Valencia capital. Telf.: 3597551. Preguntar por José. José Herrera Mislata, Valencia Ref. VC435

Compro juegos MS2 en condiciones y a buen precio. Interesado en Ghouls'n Ghost, Land of Illusion, New Zeland History, Tom y Jerry y muchos otros. Mi teléfono es el (968) 861041. Isidro Martínez Santomera, Murcia Ref. VC436

CAMBIOS

Vendo o cambio los juegos de MD Budokan y Last Battle entre 4.000 y 6.000 ptas. Telf.: (96) 5864286. Joaquín Such Benidorm, Alicante Ref. i345

Cambio juegos Megadrive: Sonic, Revenge of Shinobi, 688 Attacksub, Super Kick Off por Jungle Strike, Grand Slam Tennis o Flashback. Llamar por las mañanas de 9 a 12 al teléfono (93) 7981997. Juan José Rodríguez Mataró, Barcelona Ref. i346

Cambio: Cyborg Justice, Ex-Mutants, Gynoug, Hellfire, Risky Woods, Toki por otros que no tenga. Telf.: 7059771. Julián García Madrid Ref. i347

Cambio los juegos Truxton, Rambo 3, Joe Montana, Super Monaco G.P., Sonic, Altered Beast y Evander H. Boxing. Interesados llamar tardes al teléfono (94) 6723277. Luis Miguel Yuste Llodio, Alava Ref. i348

Cambio por una Game Gear lo siguiente: Consola

PESONIE

Megadrive más el pad, Saiter (mega-pad IV MX-441 turbo), Quick Shot (profesional turbo), Streets of Rage II, Mazinwars, Convertidor Sega Megadrive, revista con más de cien juegos en trucos solamente para Barcelona centro. Abstenerse periferia. Telf.: 4423741 a partir de las 21 horas. Miguel J. Sala Barcelona Ref. i349

Cambio Master System 2 por dos juegos de Megadrive. Telf.: (973) 680194. Llamar noches. Carles Ros Pobla, Lérida Ref. i350

Cambio Master System 2 con los juegos Sonic, Wonderboy, Alex Kidd, Psycho Fox, Trivial Pursuit con dos mandos y 6 meses de uso. Cambio por Megadrive con ningún juego y mando. Telf.: 5623117. Raimundo Romero Parets del Valles, Barcelona Ref. i351

Intercambio juegos para MD que son éstos: Fatal Fury, Tiny Toons, Chiki Chiki Boys y Chuck Rock. Los cambio por el Jurassic Park, Ghouls'n Ghosts y Tortugas Ninja V. Mi teléfono es el 424735. Javier Rivera Vigo, Pontevedra Ref. i352

Cambio el juego Ciber Shinobi de la Master System por otro de coches o fútbol. Sólo con amigos de Parla. Telf.: 6995282. Sergio Palomar Parla, Madrid Ref. i353

Hola amigos, ¿os interesa cambiar juegos de Master System? Tengo el Sonic y Ciber Shinobi. Telf.: 5306077. Javier Ramón Orihuela, Alicante Ref. i354

CONTACTO

Si vuestra cabeza sobrepasa a vuestros pies en un metro apuntaros a Terror Consolero: Carnet, trucos, concursos... Adjuntar sello. Carretera de la Sierra nº 70, 8º1, C.P. 18008. Terror Consolero Granada Ref. C118

Los chicos de los pueblos de Huelva queremos formar un club de consolas Sega. Para más información llamar al teléfono 416598. Carlos López Localida Rociana, Huelva Ref. C119 Quisiera contactar con poseedores de la Megadrive para que me enseñen trucos de los juegos: Sonic, Golden Axe, Streets of Rage y Revenge of Shinobi. Llamar al teléfono (956) 510815. Jaime Benchimol Ceuta Ref. C120

Si quieres conseguir trucos para juegos escribe a: Calle Infante Don Fernando nº 43, Antequera, Málaga, C.P. 29200. Envía junto a la carta dos sellos nuevos de 28 ptas. y los siguientes datos: Nombre, apellidos, dirección edad, marca de consola y nombre de los juegos, fecha de nacimiento. Recibirás los trucos de los juegos que especifiques. Clara y Alicia Antequera, Málaga Ref. C121

Tablón de Sonic - Normas de participación

En "El tablón de Sonic" cualquiera puede poner tu anuncio gratuito, para ello basta con enviar el cupón (valen fotocopias). Es imprescindible que indiques correctamente tu dirección y número de teléfono para que el anuncio sea publicado.
Los cupones deben enviarse a: MEGAFORCE/TABLON DE SONIC

Avantgarde Publicaciones C/Córcega 267, Principal 2º

08008 Barcelona

TABLON DE SONIC MEGADRIVE MASTER SYSTEM GAME GEAR Compra Venta Intercambio Contacto Nº 24



¡Hola amigos! ya estoy otra vez de vuelta, con más ilusión que nunca en contestar vuestras cartas. Si tienes alguna duda, por inverosímil y difícil que sea, escribidme una carta a:

MEGAFORCE/Correo de Sonic C/Córcega 267 Principal 2º 08008 Barcelona

ola Sonic, me llamo Carlos y tengo (como casi todos) una Megadrive y algunas dudas. Ahí van:

1-¿Van a sacar Dragon Ball y Ratma para Megadrive?

2-¿Vais a sacar una revista explicando magias del Mortal Kombat y los fatalities?

3-¿En el Mega CD se puede meter música, y con esa música, se puede hacer videoclips?

4-¿Van a sacar el Final Fight para Megadrive?

Carlos Terreros Madrid

1- De momento no tenemos noticias sobre la
versión en Megadrive
de Ratma, pero en
este número encontrarás un Preview de
Dragon Ball. Por
cierto, ¿has visto la
nueva versión que
ha realizado Capcom
del Street Fighter 2
para las recreativas?
Una auténtica gozada
que podrás disfrutar en tu
salón recreativo dentro de

2- De hecho, nuestra revista hermana, la

Sega XS, ya ha publicado los movimientos especiales y fatalities de todos los luchadores. Si te interesan mucho, los encontrarás en el número tres de Sega XS.

3- Directamente no, pero existen algunos programas realizados por Sega, donde puedes realizar dichos videoclips, realizando todo tipo de efectos y mezclas.

4- No, de momento sólo los poseedores de una Mega CD pueden disfrutar de este adictivo juego de lucha.

ola Sonic, me llamo Raúll. ¿La Megadrive 2 va a ser algo mejor que la Megadrive 1 o sólo va a cambiar el aspecto? ¿Qué

juegos de lucha van a salir nuevos para la Megadrive y para cuando?

Raúl Martín León

No, sólo cambia el aspecto externo, aparte que lleva menos conectores de los que lleva el primer modelo (posi-

blemente sea porque va destinada a ser conectada en la Mega CD). Sobre los juegos de lucha actualmente existen dos, que ya están disponibles en las tiendas, el TMHT Tournament Fighters y Eternal Champions. A parte de éstos, que posiblemente ya conozcas, no se tiene noticia de nuevos proyectos.

ola Sonic: Soy un mega-fan tuyo que tiene la Megadrive y 18 juegos, entre ellos Sonic y Sonic 2, y me gustaría completar mi "colección-Sonic", y para ello quería preguntarte si realmente vale la pena el juego Sonic Spinball.

También deseo saber si es cierto que va a salir un Sonic 3 para esta consola. ¿Seguirá creciendo la sonicmanía? Espero que sí, porque hasta ahora, los juegos cuyo protagonista eres tú han salido fantásticos.

Tengo el juego Cool Spot y desearía saber si existe un "Select Round", porque no consigo acabarlo en el nivel difícil con todas las letras y sin perder ningún "Continue".

Sólo me queda decirte adiós y darte suerte por si tienes que seguir luchando contra Robotnik. ¡Ahl, y felicidades por esta fantástica revista.

David Alonso

Orense

Sin duda disfrutarás mucho, ¿a quién no

le gusta echarse unas partidillas a un pinball? Sin temor a equivocarme, la sonicmanía sigue creciendo, cada juego que sale sobre mí, es un auténtico bombazo que técnicamente supera con creces las anteriores aventuras y con esto te doy a entender que efectivamente hay una tercera parte que mejoras muchos aspectos de la anterior a nivel técnico y de personajes.

En cuanto a Cool Spot, no sólo tendrás la selección de nivel sino que también podrás disfrutar de energía y tiempo infinitos.

Para conseguirlo coloca la pausa en el juego y presiona A, B, C, B, A, C, A, B, C, B, A, C. Luego quita la pausa. Ahora tienes el máximo de energía, tiempo y posibilidad de saltar el nivel.

- ola Sonic, somos Pedro e Iván Rosas de 23 y 27 años, te escribimos de Sant Feliu de Llobregat y tenemos una Game Gear.
- 1-¿Podrías decirnos algún truco para el Streets of Rage 2? ¿Y para Sonic Chaos?
- 2- ¿Qué juego recomendarías, el Asterix, Jungle Book o el Aladdin?
- 3-¿Nos podrías decir si saldrá el Dragon Ball Z o el Road Rash y para cuándo más o menos?

Gracias Sonic.

Pedro Loro

S. Feliu de Llobregat, Barcelona

1- Lo siento, pero el Streets of Rage 2 no está para esta consola, quizá os habeis equivocado al escribirlo y os referis a la primera parte, por lo que os daré el truco de éste cartucho.

Para selección de nivel e invencibilidad seleccionar las músicas 01 y 11 en la pantalla de tests de sonido, luego pulsar los botones 1 y 2 simul- táneamente para que aparezcan las opciones. Sobre el Sonic Chaos de momento no existen trucos.

- 2- De los tres me quedaría con el Aladdin, sin duda de gran calidad técnica.
- 3- En principio sólo saldrá el Road Rash, y que posiblemente ya esté en la calle cuando leais estas líneas.

ola Sonic, me llamo Víctor y tengo una Game Gear y quisiera preguntarte si hay ciertos trucos a tales videojuegos: Wonderboy y Shinobi. ¡Gracias Sonic!

Víctor Jesús Mendoza Montilla, Córdoba Aquí tienes un truco para Wonderboy, en el que podrás elegir las fases que desees.

Cuando enciendas la máquina empieza a mover el control en el sentido contrario a las agujas del reloj mientras con la otra mano pulsas repetidamente start.

Sobre Shinobi, también te dejo otro con la misma finalidad, la de selección de nivel. Presiona abajo y el botón 2 en la pantalla de títulos de este excelente juego de ninjas cuando aparezca completamente la cara del ninja.

ola, Sonic. Me llamo Fermín ¿me podrías contestar a estas preguntas?

- 1- ¿Hay algún truco para el Sonic 2 para la Game Gear?
- 2- ¿Me puedes facilitar otro para el Columns?
- 3- ¿Va a salir en la Game Gear el Street Fighter 2?

Fermín Belda Carcaixent, Valencia

1- Con este truco podrás empezar en cualquier zona y acto. Debes pulsar durante la presentación (cuando se ve a Tails corriendo) la Diagonal Abajoizquierda junto con los botones 1, 2 y Start. Déjalo apretado y cuando veas que Tails parpadea, oirás un sonido. Suéltalo todo presiona START y verás

que aparece el deseado menú.

2- En el modo "Flash" elige una altura de 9.

Comienza la partida (no importa en
qué nivel de dificultad) y luego empéñate en perder. Si
lo haces correctamente podrás disfrutar de un nuevo

final de la demo del modo "Flash".

3- Es increíble que aún tengáis el ánimo de seguir haciéndome la misma pregunta... Haré un esfuerzo y te diré que no es posible que salga para esta consola (por cuestiones técnicas).

ola Sonic, tengo 14 juegos y quiero llegar a 15, pero no se cuál elegir, si de lucha, de carreras o de naves. ¡Ah! se me olvidaba, tengo una Mega Drive y una Game Gear.

Gabriel González

Huelva

Para que puedas completar ese número

glorioso que es el quince, yo de ti ahorraría un poco, y si te gustan los juegos de carreras, esperaría a que saliese el Virtual Racing con el nuevo chip que acelera el proceso a 25 MHz, con unos paisajes poligonales fantásticos y adicción por todos los costados. Sin duda merece la pena...

ola Sonic: Quiero aprovechar esta carta para felicitar a todos los que hacéis posible esta revista y para que me respondas a unas preguntitas:

- 1- ¿El Mega CD Japonés es compatible con la Megadrive española?
- 2- ¿Hay algún truco para el Batman Returns de la Megadrive?
- 3- Dime otro truco para el Bulls VS Lakers.
- 4- ¿Y para el Tiny Toons?
- 5- Para ti, ¿cuál es el mejor juego para la Megadrive?
- 6- ¿En qué se diferencian el Mega CD I y el II?
- 7- ¿Qué puntuación les darías al Rocket Knight, Technoclash, The Incredible Hulk y Winter Olympic Games, todos de Megadrive? Gracias por todo y hasta pronto.

Mónica Ferrando El Perelló (Valencia)

1- No, no es compatible.

2- En la pantalla de presentación, pulsa

DIAGONAL, ARRI-BA, IZQUIERDA y los botones 1 y 2 a la vez. No lo sueltes hasta que aparezca el menú, con el cual podrás elegir el nivel en que quieres jugar.

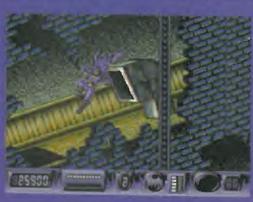
3- Teclea el siguiente código para jugar la última vuelta: NXOBBBBL.

4- Con esta clave podrás acceder a todos los niveles: NGQQ WWQW QKWQ QWWQ WGRY.

5- Si hay un juego sobre el que he disfrutado mucho ha sido el Street of Rage. Quizá pienses que es un poco antiguo, pero engancha a la primera y su música sigue siendo muy pegadiza.

6- Principalmente por el tamaño y el sistema de apertura del compartimento del CD, el anterior era automático y en cambio la última versión debes apretar un botón para poder abrir el compartimento.
7- Bocket Knight un 93%. Tochpadoch

7- Rocket Knight un 93%, Technoclash 85%, The Incredible Hulk 90% y Winter Olympic Games 80%.









(se aceptan fotocopias)

i6 BOTONES EN ACCION!

SEGA, demostrando otra vez su liderato tecnológico, pone en tus manos cuatro nuevas posibilidades para sacar el máximo partido a tus juegos de Mega Drive y Mega CD. Tres revolucionarios PADS con 6 botones y la excusa para convertir tu diversión en competición de altísimo nivel. ¡ADAPTADOR PARA CUATRO JUGADORES!. Estudialos todos despacio.



REMOTE ARCADE SYSTEM

El nuevo supermando de 6 botones, ¡Ahora sin cable!. Independencia absoluta, libertad de movimientos,... ¡La tecnologia en tus manos! REMOTE SYSTEM ¡el poder de los infrarrojos!.

Además del receptor de señal incluye dos mandos "Remote Control Pad" para los juegos con opción a 2 jugadores.

CONTROL PAD "6 Botones"

Tu PAD de siempre con más posibilidades que nunca: 6 BOTONES, 6. Olvida las combinaciones raras... ¡Realiza tus ataques especiales pulsando un solo botón!. Su manejabilidad, jugabilidad y ligereza hacen de él un elemento indispensable para no volverte loco y



terminar con los dedos pasados de vueltas. Podrás ponerlo en acción con pasadas como Eternal Champions, Street Fighter II, Art of Fighting, Davis Cup Tennis,...

ARCADE STICK "6 Botones"

¡Juega como un auténtico profesional!

6 Botones, disparo automático para cada botón y el mejor joystick para sentirte como en una recreativa.

Su manejabilidad está tan lograda que respeta tu estilo, permitiéndote jugar

sujetándolo con la mano, o sobre una mesa.

o sobre una mesa. ¡6 BOTONES DE ARCADE!, ¿Quién da mas?.





YADEMAS

ADAPTADOR 4 JUGADORES

Llega un momento en la vida de cualquier consolero en el que el orgullo te pide más. Si controlas por tu cuenta, contra un colega y contra todos de uno en uno... ¡ATREVETE CON TRES! ¡TOMA UN ADAPTADOR DE CUATRO!. Pruébalo con:
Wimbledon Tennis,
Ultimate Soccer,
Gaunlet IV,
...y muchos más

que llegarán...



TODOS LOS MIERCOLES

DE 10 A 11 DE LA NOCHE INFORMATICA

YIDEOJUEGOS

A FLASH FM

CON JESÚS M. MONTANÉ

IMGA FILS H

Barcelona, 106.1 MHz, Sabadell-Terrassa 105.7 MHz, Tarragona, 101.8 MHz, Lleida 98.4 MHz, Solsona, 104.4 MHz, Vlelha-Baqueira Beret, 90.9 MHz, Manresa-Eix del Llobregat, 101.7 MHz